

五大折磨

Livret de scénario 6

Cthulhu

Les 5 Supplices

Éditions Sans-Détour

LES 5 SUPPLICES
LIVRET 6

Auteur : Samuel Tarapacki
Relecture : Christophe Ployon, Isabelle Donné
Relecture maquette : Elise Lemai
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat
Traduction documents d'époque : Denis Huneau
Illustrations et couvertures : Loïc Muzy
Direction artistique : Christian Grussi, Olivier Trocklé et Loïc Muzy
Mise en page : Julien de Jaeger
Aides de jeu : Lisette Hanrion & Olivier Trocklé

Ne peut être vendu séparément de l'édition boîte de la campagne "Les 5 Supplices"
Imprimé en Chine par Whatz Games Co. Ltd - Édition et dépôt légal : Juillet 2016

EDITIONS SANS-DETOUR

LES 5 SUPPLICES – LIVRET 6

SCÉNARIO

LES CENDRES DE L'ÉCORCHEUR CÉLESTE

Harbin – Mongols – Cité Glaciale – tcho-tchos – Urne de Jade

Investigation	2/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	2/5
Mythe	5/5

Style de jeu : Aventure occulte
Difficulté : Confirmé
Durée estimée : 6-8h
Nbre de joueurs : 5
Type de personnages : tout investigateur
Époque : Septembre 1931

Résumé

Les investigateurs quittent le palais des seigneurs mandchous pour se cacher dans une église orthodoxe et découvrir les origines de « la piste des moines chrétiens ». Après l'avoir ramené du Rêve d'Opium, les investigateurs s'allient le jeune maréchal Zhang Xueliang. Il leur apprend qu'une expédition envoyée par Sayk Fong Lee est en route pour Ranksacaan, en Mongolie, afin d'y retrouver l'Urne de Jade de l'Écorcheur Céleste. Il leur propose un avion pour doubler l'expédition.

Sur place, les investigateurs font la connaissance d'une tribu de sédentaires mongols et apprennent l'existence d'une cité glaciale où se trouverait la précieuse Urne de Jade. Mais le shaman mongol s'oppose à leur expédition. C'est en fait un tcho-tcho qui manipule les Mongols. Après l'avoir démasqué, les investigateurs se rendent dans la cité, mais sont capturés par les tcho-tchos et offerts en pâture à leur divinité.

Les hommes de Sayk Fong Lee arrivent peu après et s'emparent de l'Urne de Jade, laissant les investigateurs pour morts.

Les investigateurs s'enfoncent dans le désert de Gobi.

Les protagonistes

Zhang Xueliang, seigneur de la guerre mandchou

Personnage historique. Le « jeune maréchal » est à la tête de la plus grande partie de la Mandchourie depuis que les Japonais ont assassiné son père. Il est conseillé par Sayk Fong Lee, dont il connaît les qualités de sorcier, mais dont il ignore les véritables desseins.

Sergeï Sebastianovich, prêtre orthodoxe

Ce personnage religieux, et garde-malade du jeune maréchal, va venir en aide aux investigateurs le temps qu'ils quittent Harbin. Il va surtout leur apporter quantité d'informations et de révélations.

Une tribu de sédentaires mongols

S'ils s'aventurent dans les contreforts des hauts plateaux de la Mongolie, les investigateurs peuvent être hébergés dans un village mongol. Les villageois pourront leur venir en aide, mais ils sont manipulés par leur propre shaman, un tcho-tcho qui dissimule son visage sous un masque de peau.

Une harde de dévoreurs tcho-tchos

Dans les failles bordant les hauts plateaux glacés, les vestiges d'une cité dont les hommes taisent le nom abritent une société de farouches tcho-tchos. Ils veillent sur l'urne qui abrite les cendres de l'Écorcheur Céleste, que recherchent les investigateurs et leurs ennemis.

Une divinité captive de la glace

Le corps à demi pris dans la glace et hurlant sa tourmente, une larve stellaire de Cthulhu attend sa pitance. Elle est le dieu vivant des tcho-tchos.

Résumé des épisodes précédents

Les investigateurs ont surgi de l'Empire des Ombres au cœur du palais des seigneurs mandchous pour empêcher le sacre de Sayk Fong Lee. Ils ont découvert que la couverture du Necronomicon était la peau du Rançonneur de Droit Divin, lui-même dissimulé sous les traits du Marchand Ambulant.

Durant le sacre, les Shen De ont également surgi du portail pour attaquer le palais. Beaucoup de protagonistes sont morts dans cette bataille : Ran Gaar Kha, Meï Fang, l'ombre de Guang Ying et peut-être Agaï Chen ainsi que Serpent Jaune. Sayk Fong Lee s'est enfui avec sa fille, après avoir conclu un pacte avec l'Écorcheur Céleste : lui ramener l'Urne de Jade qui contient ses cendres.

Frise chronologique

Dans la première partie de ce scénario, les investigateurs se trouvent à Harbin. Ils s'y cachent quelques jours, le temps de reprendre des forces et d'organiser leur expédition en Mongolie.

Puis ils s'envolent pour le plateau de Ranksacaan, où ils vont séjourner un ou deux jours avant de se mettre en route pour une mystérieuse cité glaciale, où ils peuvent être capturés par des tcho-tchos.

Après ce scénario, il leur faudra plusieurs semaines pour rejoindre la civilisation, aidés par un détachement de Soviétiques à la frontière russo-chinoise. Pendant ce temps, les Shen De auront plongé la région dans l'obscurité pour faciliter l'invasion japonaise.

Les investigateurs sont parvenus à fuir le palais en compagnie d'un prêtre et en emportant le jeune maréchal Zhang Xueliang, prisonnier de son Rêve d'Opium.

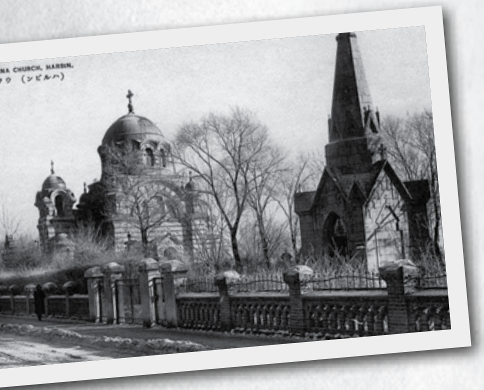
Enjeux et récompenses

- **Réveiller le chef des armées mandchoues**
  Le maréchal Zhang Xueliang est prisonnier du Rêve d'Opium. Les investigateurs doivent aller l'y chercher s'ils veulent obtenir son aide.
- **S'emparer des cendres de l'Écorcheur Céleste**
  Les factions occidentales et mandchoues se sont enfoncées en Mongolie afin de dérober les cendres de l'Écorcheur Céleste, emprisonnées dans une urne faite en jade. Mais celle-ci est prise dans les glaces. Elle risque d'échapper aux investigateurs au profit de leurs ennemis.
- **Démasquer le shaman tcho-tcho**
  Cette intrigue secondaire permet aux investigateurs de s'allier l'aide de villageois mongols. Ces derniers obéissent aveuglément à leur shaman, un tcho-tcho au visage masqué, dont ils ignorent la véritable identité. Celui-ci pousse les villageois à sacrifier des membres de leur village à ses congénères.
- **Pour le Gardien**
  Ce scénario est une parenthèse dans la trame générale. Les investigateurs s'éloignent temporairement du Monde des Hommes pour explorer une région inconnue. Pour autant, les Occidentaux vont avoir l'opportunité de nouer une solide alliance avec un détachement russe.

Ambiance

À Harbin, les investigateurs découvrent une ville moderne, autrefois russe, aujourd'hui chinoise, demain japonaise. Mais ils n'ont pas le temps de s'y attarder, car il leur faut s'envoler pour Ranksacaan dans la lointaine Mongolie.

Loin du fracas de la guerre moderne, il se déroule là-bas un affrontement plus ancien, mais tout aussi tragique : celui qui oppose un village d'hommes aux tcho-tchos. Délaissant pour quelque temps la Chine, l'aventure s'enfonce sous les plateaux de la Mongolie, à la recherche d'une cité glaciale, sanctuaire d'une race inhumaine.





Une église orthodoxe de Harbin

Note au Gardien

Dans le précédent scénario, la scène finale dans le palais de Sayk Fong Lee marque une étape essentielle et une rupture dans le déroulé de cette campagne. Les investigateurs ont acquis du pouvoir et du savoir, leurs ennemis ont rencontré des succès et des revers. Mais tous sont encore très présents et leur volonté demeure intacte.

Mais jusqu'à présent, le Mythe se dissimulait aux yeux des hommes : il se terrait hors d'atteinte dans une île de pestiférés, il hantait le Rêve des fumeurs d'opium, il prenait corps dans l'Empire inaccessible des Ombres. À partir de maintenant, il va se montrer au grand jour : les maigres bêtes de la nuit et les tcho-tchos vont arpenter les étendues glacées, les ombres vont assombrir le ciel de Mandchourie, les Shen De vont s'avancer jusqu'à l'authentique cité tombeau du Rançonneur de Droit Divin et le Messager des Tourmentes lui-même peut cesser de gésir éternellement !

Face à lui, les dérisoires armées des hommes se mettent en marche : Chinois, Japonais et Russes s'affrontent dans des montagnes coupées du monde, mais qui dissimulent toutes les réponses aux secrets impies.

La piste des moines chrétiens

À la fin du précédent scénario, les investigateurs ont fui le palais des seigneurs mandchous à bord d'un petit bateau, en compagnie d'un prêtre et en emportant le corps du maréchal Zhang Xueliang.

Dans la moiteur des brumes, le petit bateau a échappé à d'éventuels poursuivants et s'est approché d'une église orthodoxe aux coupoles scintillantes. Le pilote fait obliquer son cap et s'engage dans un petit chenal dissimulé par les branches de saules. Il coupe son moteur et laisse glisser son embarcation jusque dans un passage situé sous l'église. Elle disparaît dans le noir et continue sa course sous une voûte de pierres humides. Une vingtaine de mètres plus loin, elle se range le long d'un petit quai de pierres faiblement éclairé par une lanterne suspendue près d'une lourde porte de bois.

Le prêtre descend et frappe ce qui ressemble à un code de reconnaissance sur la porte, qui s'ouvre pour laisser entrer tout le groupe. Plusieurs moines silencieux résident ici. Quelques instants plus tard, les investigateurs peuvent enfin prendre un peu de repos dans un salon encombré de meubles de bois.

L'église orthodoxe de Harbin

Selon la manière dont s'est achevé le précédent scénario et la bataille du palais des seigneurs mandchous, les investigateurs peuvent commencer par se soigner ou apporter de l'aide aux personnages blessés autour d'eux. Le prêtre qui les accompagne se présente et leur offre également son soutien :

- Il se nomme Sergeï Sebastianovich. Il est le prêtre de l'église d'Ukuraina, où les investigateurs viennent de trouver refuge.
- Cet endroit n'est pas connu de Sayk Fong Lee et des espions japonais. S'ils poursuivent un groupe d'étrangers, ils chercheront dans la cathédrale Sainte-Sophie ou d'autres lieux plus vastes.
- Il est le prêtre attaché aux pratiquants orthodoxes du palais. Il a été nommé à ce poste par le père du maréchal Zhang Xueliang, avant qu'il ne soit assassiné par les Japonais.
- Rapidement, il s'est rendu compte que Sayk Fong Lee tenait le jeune maréchal sous l'emprise de l'opium. Il pouvait ainsi agir à sa guise, par exemple en cantonnant les armées dans le nord du pays, alors que l'armée impériale attaque au sud.
- Il y a quelques semaines, Sayk Fong Lee a dû se rendre en Europe par le Transsibérien. Le prêtre a profité de l'occasion pour tenter de sevrer le jeune maréchal.

Note au Gardien

C'est durant cette période que Zhang Xueliang a acquis les avions dont il est fait mention dans le journal trouvé à Dairen).

- Mais quand le sorcier mandchou est revenu à Harbin, il a immédiatement plongé le maréchal dans un profond sommeil d'opium, d'où il est incapable de sortir seul.

Sergeï est ouvert à toutes les discussions. Il pose également ses questions afin de mieux cerner les intentions et le rôle des investigateurs dans cette guerre. Il ne sait pas jusqu'où il peut leur faire confiance, mais ils en savent déjà beaucoup à son sujet. Il considère que s'ils étaient ses ennemis, ils l'auraient déjà neutralisé.

Les paragraphes suivants permettent au Gardien de répondre aux diverses interrogations des investigateurs, s'ils viennent à évoquer ces sujets.

Conseil au Gardien : si les investigateurs ne se rendent pas en Mongolie

Historiquement, les Japonais ont isolé Harbin à partir de novembre 1931 et pris la ville en février 1932. Dans le scénario proposé ici, les investigateurs se voient proposer un voyage en Mongolie, afin d'y trouver l'Urne de Jade de l'Écorcheur Céleste.

Ce périple se poursuit en Russie, où les investigateurs croisent un détachement soviétique et prennent le train pour rejoindre Harbin, cela peut durer de longues semaines. Durant cette période, l'armée impériale japonaise arrive aux portes de la ville (ce qui met le scénario raccord avec l'Histoire). Dans ce cas, on peut également considérer que la durée du voyage correspond à celle du rétablissement de Sayk Fong Lee s'il a été blessé et de la mise en œuvre de son expédition vers le lac des Veilleurs (cf. p. 56).

Mais il est possible que les investigateurs décident de ne pas se rendre en Mongolie.

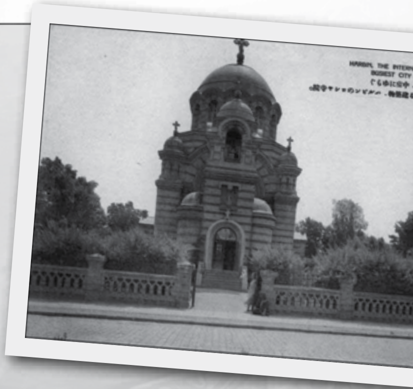
Dans ce cas, le Gardien se contente de faire jouer la première partie de ce scénario, dans la ville de Harbin : révélations du prêtre orthodoxe et alliance avec le maréchal Zhang Xueliang.

Il poursuit l'aventure avec le scénario intitulé *au cœur du pays mandchou* (cf. p. 39), mais en débutant l'action à Harbin :

- Les investigateurs découvrent que l'Empire des Ombres envahit la Mandchourie.
- Ils découvrent la présence de Tsatoba et des Shen De. S'ils attaquent, ils peuvent être faits prisonniers et placés dans l'Arcane des Cinq Supplices.
- Ils sont mis en relation avec le détachement russe par l'intermédiaire du prêtre orthodoxe.
- Les maigres bêtes de la nuit attaquent leur train après leur départ de Harbin.

Le Gardien change donc l'Histoire et fait en sorte que les troupes impériales fassent immédiatement le siège de Harbin, tandis que les Shen De laissent l'Empire des Ombres plonger la région dans le noir.

L'église orthodoxe de Harbin



L'orthodoxie, ou christianisme orthodoxe, descend des premières communautés chrétiennes fondées par les apôtres de Jésus. L'Église orthodoxe reste fidèle à la théologie des sept conciles du premier millénaire chrétien. D'ailleurs, elle considère que jusqu'au schisme de 1054, les Églises d'Occident (l'Église catholique d'aujourd'hui) étaient elles aussi orthodoxes et respectueuses du droit canon des sept conciles du premier millénaire.

Elle est organisée en églises territoriales. Dans la Chine de 1931, elle dispose de deux diocèses.

Historique

- 1713 : La première mission orthodoxe russe s'établit en Chine.
- 1902 : L'archiprêtre Innocent Figourovski, chef de la XVIIIe mission ecclésiastique russe en Chine, obtient le titre d'évêque de Pereslav.
- 1922 : Création du diocèse de Pékin (avec vicariats de Shanghai et de Tientsin) et du diocèse de Harbin (vicariats de Hailar et de Qiqihar).

Avant la guerre russo-japonaise de 1905, la ville était sous domination de la Russie. Elle connut l'érection de très nombreux édifices religieux. Depuis la ville est revenue sous l'administration chinoise, mais continue d'accueillir les Russes blancs qui fuient le régime soviétique. Depuis la révolution de 1917, le gouvernement a adopté une position ouvertement anticléricale et le diocèse de Harbin est devenu un lieu de culte privilégié pour tous les expatriés russes.

Immanquablement, ses chefs spirituels sont donc impliqués dans les affaires politiques et militaires du pays, même s'ils s'en défendent.

Les factions toujours actives

De grands bouleversements ont eu lieu au cœur de chaque faction. De nombreux acteurs ont disparu et d'autres sont devenus parties prenantes dans l'histoire. Voici un état des lieux des factions toujours actives et de leurs protagonistes.

Les investigateurs

Ils ont pu fuir le palais des seigneurs mandchous et vont rejoindre « la piste des moines chrétiens », auprès des prêtres orthodoxes d'Harbin.

Ils ont été épargnés par Sayk Fong Lee, mais il n'y aura pas d'autre clémence.

Si l'un d'eux est mort, son ombre peut avoir rejoint la dépouille tatouée.

Sayk Fong Lee

Le sorcier mandchou a fui le palais avec sa fille. Ran Gaar Kha, son plus fidèle lieutenant est mort, tué par un investigateur sinon par les Shen De.

Il va regrouper ses séides et rejoindre l'une de ses nombreuses bases arrière. Son objectif est désormais de se mettre en route vers le lac abritant la dépouille du dernier Rançonneur de Droit Divin de la légende. Il veut lui voler la peau de son dos et payer l'Écorcheur Céleste pour qu'il la lui greffe.

Il avait déjà envoyé un détachement de ses fidèles séides rechercher l'Urne de Jade à Ranksacaan et payer la guérison d'Agaï Chen. Il est toujours en route.

Les Chinois

Nous allons considérer qu'Agaï Chen est toujours vivant. Mais selon le déroulé du scénario précédent, il peut se retrouver dans n'importe quelle faction. Son sort est détaillé dans le chapitre intitulé *le sort d'Agaï Chen* (cf. p. 9).

Meï Fang est morte, exécutée sur ordre du sorcier.

Tous les autres Chinois qu'auraient pu rencontrer les investigateurs sont hors-jeu, à l'exception de Qian Lan, la Gardienne.

Les Gardiens

La belle Qian Lan est la dernière Gardienne aux côtés des investigateurs. Mais il est possible que la rencontre avec son frère mort dans l'Empire des Ombres ait fragilisé les relations avec les investigateurs.

L'ombre de Guang Ying a été anéantie par le Brûloir de Hu Feng. Tous les autres Gardiens ont été assassinés depuis longtemps par les sbires de Sayk Fong Lee.

Restent encore les Veilleurs, dont le pouvoir mental tient en respect une créature impie engloutie dans les eaux d'un lac dans les hautes montagnes de Mandchourie.
Les investigateurs pourront les rencontrer dans le tout dernier scénario de cette aventure.

Les pirates

Serpent Jaune a été gravement blessé durant la bataille du palais. Il ne participera plus à l'aventure, mais les investigateurs pourront le retrouver après leur périple en Mongolie.

Les Mendiantes de Qian Lan

Rappelons au Gardien l'existence du réseau des Mendiantes en Mandchourie. Même s'il n'est pas systématiquement présent sur tout le territoire, on peut considérer que les investigateurs pourraient éventuellement trouver du soutien dans les grandes villes bordant les voies ferrées, en particulier Harbin (cf. *Les mendiantes de Harbin*, p. 18).

L'armée impériale japonaise

Les Japonais continuent leur progression armée à travers tout le pays. Ils ont conclu une alliance avec Sayk Fong Lee qui maintient les troupes motorisées de Mandchourie au nord du pays.

Le Dragon Noir

La société secrète poursuit la conquête du pays en utilisant l'armée impériale. Elle a prévu de consolider son contrôle en Mandchourie en plaçant un empereur d'origine mandchoue sur le trône : Sayk Fong Lee !

L'Océan Noir

La société secrète dirigée par les Shen De veut s'emparer des pouvoirs du sorcier mandchou. Elle va favoriser la progression de l'armée, en échange d'un pouvoir accru sur les zones maritimes et côtières de toute l'Asie. Son leader est Tsatoba, shaman des Shen De.

Le mensonge de Guang Ying

Si les investigateurs révèlent que le vieil aveugle rencontré à Paris leur a menti sur la véritable identité de Liu Chen, Sergeï Sebastianovich leur répond qu'il n'est pas étonné de cette posture.

Il a eu l'occasion de croiser Guang Ying alors qu'il était encore en Mandchourie. À l'époque, Guang Ying était un jeune Gardien qui recherchait des informations sur le voyage de deux moines partis d'Orient pour se rendre à Bagdad et à Rome, dont ils ramenèrent un livre. Les informations qu'il souhaitait n'avaient rien de bien secret, pourtant Guang Ying crut bon de devoir mentir pour les obtenir.

Il n'est pas étonné que le vieil aveugle leur ait menti en leur disant que Liu Chen était la fille d'Agaï Chen. Pour lui, le plus important était d'abattre Sayk Fong Lee, même s'il fallait risquer la vie d'individus n'ayant rien à faire dans cette histoire.

Note au Gardien

La référence aux deux moines permet aux investigateurs de profiter de l'opportunité pour en apprendre plus (cf. ci-après).

Les moines chrétiens venus d'Orient

Les investigateurs peuvent avoir l'occasion de se rendre compte que *la piste des moines chrétiens*, débutée à Rome et remontée jusqu'à Bagdad, se poursuit jusqu'ici. Plusieurs raisons à cela :

- Si les investigateurs n'ont pas perdu de vue cette piste, le fait qu'ils se trouvent en présence d'un représentant d'une église chrétienne, même orthodoxe, peut les faire aborder le sujet.
- Dans le paragraphe précédent, le prêtre peut évoquer la relation entre Guang Ying et un livre ramené d'Occident. De fil en aiguille, la discussion fait le lien vers les deux moines.
- Durant leur voyage dans le Rêve d'Opium (cf. *Le Rêve d'Opium de Zhang Xueliang*, p. 9), les investigateurs découvrent la présence de goules. Le prêtre révèle qu'il connaît un moyen de les anéantir, ramené d'Occident par deux moines au XIIIe siècle. Le lien est le même que ci-dessus.

Les archives de l'Église orthodoxe

Le Gardien a donc plusieurs opportunités pour proposer ce lien dans les conversations. Voici ce qui peut en ressortir :

Rabban Cauma et Rabban Marcos

La pièce dans laquelle se trouvent les investigateurs est ornée d'une icône dorée représentant les deux moines.

Comme les investigateurs l'ont déjà découvert à Rome, ces hommes ont quitté la Chine au XIIIe siècle, envoyés par le grand khan pour rencontrer le pape. Ils conclurent une alliance avec le pape, contre les Arabes. En échange de quoi, ils purent repartir avec un ouvrage appelé le Necronomicon, qui pouvait aider le grand khan à affronter des créatures de l'ombre.

La carte des portails

Le moine qui revint en Chine partagea sa découverte avec les moines jésuites et les mages chinois du grand khan. Ils recherchèrent dans le livre le moyen d'affronter les ombres. Ils finirent par découvrir l'existence des portails et des crevasses insondables d'où les créatures infernales pouvaient surgir de l'Empire des Ombres. Pour permettre aux armées de les affronter, ils tracèrent une carte des portails, révélant ainsi où l'ennemi pouvait apparaître.

Mais la carte des portails fut au centre de nombreuses rivalités entre les sociétés secrètes chinoises et elle fut perdue. On ignore où elle se trouve.

Note au Gardien

Il s'agit bien de la carte des portails trouvée par les investigateurs sur la statue de l'Empereur Jaune.

Si les investigateurs révèlent qu'ils l'ont en leur possession, le prêtre leur indique simplement qu'ils détiennent l'objet de toutes les convoitises. Celui qui possède la carte des portails peut contrôler les accès à l'Empire des Ombres. C'est un pouvoir incommensurable ! De quelle manière ? Il l'ignore.

Rappelons pour mémoire que la carte indique toujours la présence de deux portails en Chine, celui situé dans le palais des seigneurs mandchous et celui de la jonque de Serpent Jaune. A priori, les deux portails sont en ce moment entre les mains des Shen De, les Poissons qui Marchent !



Sergeï Sebastianovich

Prêtre orthodoxe

Une longue robe noire et les insignes de son culte. Une large barbe blanche et un regard aiguisé. L'homme inspire la confiance et la sérénité.

Le prêtre n'est pas le confesseur de Zhang Xueliang. Mais un ami qui veille à son chevet. Il possède une solide connaissance de l'historique de la chrétienté en Chine. Ses recherches l'ont également amené à découvrir de nombreux éléments d'intrigues en relation avec cette aventure. Il n'a donc pas de mal à aider les investigateurs dans leurs analyses en leur apportant toutes sortes d'informations complémentaires.

Historique

Le prêtre a vu dans l'attaque du palais des seigneurs mandchous l'opportunité de soustraire le maréchal Zhang Xueliang aux griffes de Sayk Fong Lee. En effet, le sorcier mandchou a toujours essayé de maintenir le jeune maréchal sous l'emprise de l'opium afin de manœuvrer à sa guise.

Objectifs

- Sauver le maréchal Zhang Xueliang de l'emprise de la drogue afin qu'il puisse diriger son armée.
- Apporter son aide à tous ceux qui s'opposent à l'emprise de Sayk Fong Lee.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 3

Compétences

Connaissance	75 % (37/15)
Savoir-faire	10 % (5/2)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	50 % (25/10)
Action	10 % (5/2)

Théologie	75 % (37/15)
Langues (russe)	50 % (25/10)
Langues (chinois)	50 % (25/10)
Langues (anglais)	50 % (25/10)

Personnalité

Érudit, serin, déférent.

Tatouages

Sergeï possède un tatouage unique appelé La Sagesse du Dragon. Ce symbole lui permet d'interpréter les très anciens textes chinois avec 33 % (16/6) de chance de réussite. Il tient son savoir de cette capacité à lire les anciens rouleaux.

Il est marqué du Sceau du Dragon



Rabban Cauma et Rabban Marcos

Conseil de maîtrise

Devenir le porteur d'un tatouage aux vertus magiques n'est pas anodin pour l'investigateur qui serait volontaire. Il ne s'agit pas simplement de bénéficier d'avantages en étant marqué pour le reste de sa vie. Les encres réclament leur dû et empreignent autant l'épiderme que l'esprit de leur porteur.

Tracer un tatouage magique et recevoir cette marque sous la peau sont les composantes d'un rituel plus vaste, comme il sied à toute sollicitation occulte. Il faut brûler des encens, entonner des chants gutturaux hérités de lointains héritages oraux, passer des flammes purificatrices sur la peau, etc.

Puis le tatoueur doit concilier les encres spéciales avec le sang du porteur. En effet, les encres sont bien le sang d'une créature impie dont elles ont gardé les attributs. Le porteur applique quelques gouttes de cette encre animale et farouche sur la peau du porteur. Puis, à l'aide d'une aiguille, il la force à pénétrer dans un corps étranger ! L'encre engage alors un combat instinctif pour sa survie, mais son sang de prédateur boit déjà celui du porteur.

L'encre monstrueuse brûle le corps du porteur et se diffuse dans tous ses vaisseaux sanguins. Elle conquiert son nouveau territoire avant de revenir vers le dessin qu'elle doit représenter. Ayant soumis l'organisme hôte, elle concède alors à lui attribuer ses pouvoirs.

Un sortilège contre les goules

Durant leur séjour à Bagdad, les moines découvrirent le moyen d'anéantir les goules. En effet, la légende rapporte que les dévoreuses du désert, qu'on appelle les shedims, harcelaient les hommes au point qu'on les appela « Les Trois Tourments » (les investigateurs ont déjà entendu une histoire semblable à Bagdad, cf. Livre 3). Les mages arabes, héritiers de la magie de Salomon, parvinrent à élaborer un sortilège capable d'anéantir la bête et en firent don aux deux moines.

Sergeï Sebastianovich ouvre alors un antique coffret protégeant un rouleau de peau. C'est un sortilège permettant de « Dessécher la Goule ». Il est composé de quelques mots d'arabe.

Pour lancer le sortilège, il faut :

- Jeter sur la bête le contenu d'un petit verre de sang, de sueur ou de larmes, qui constituent les trois tourments des hommes et les fluides dont les goules se repaissent.
- Prononcer à haute voix « Ayat al Koursi ». C'est le Verset du Trône qui chasse les démons.
- La goule est alors privée de ses fluides vitaux, qui s'évaporent dans un bref nuage qui environne son corps. La bête est desséchée sur pied et tombe en poussière.
- Il y a 25 % de chance qu'une goule située juste à côté d'elle (moins d'un mètre), soit touchée par les fluides vitaux de sa sœur. Dans ce cas, le sortilège continue de faire effet. Il est donc théoriquement possible de faire disparaître une harde de goules d'un seul coup !

Il est contraignant de se procurer les fluides. Le sang est a priori le plus facile à trouver, mais ne se conserve que quelques jours, avant de pourrir et de perdre ses capacités. La sueur et les larmes se conservent nettement plus longtemps dans un flacon étanche sans perdre leur pouvoir de nuisance.

L'Écorcheur Céleste

L'histoire de la religion chrétienne en Chine ne s'arrête malheureusement pas à ses seuls bienfaits. On raconte qu'au XVIIe siècle, un médecin et chirurgien particulièrement habile parvenait à sauver les cas les plus désespérés. Les prêtres chrétiens s'intéressèrent à ce qui passait pour des prodiges, mais furent immédiatement convaincus de sorcellerie et de nécromancie, car on disait qu'il pouvait même ramener les morts à la vie. Le médecin fut jugé et brûlé. Mais ses cendres furent rassemblées dans une urne faite de jade appelée « Teï Tran » et emportées dans un endroit inconnu. Mais sa légende lui survécut sous le nom d'Écorcheur Céleste. Il errerait sans fin dans un endroit hors d'atteinte appelé « L'Empire des Ombres ».

Ranksacaan

Rappel : un message du Marchand Ambulant associait les mots « Teï Tran » et « Ranksacaan ».

Le prêtre indique qu'il a plusieurs fois entendu Sayk Fong Lee prononcer le mot de « Ranksacaan », en particulier lorsqu'il organisa secrètement le départ d'une expédition il y a plusieurs jours de cela. Mais il ignore ce que cela signifie : un lieu ? un individu ? un artéfact ? Peut-être que le jeune maréchal sait de quoi il peut s'agir...

Note au Gardien

cette dernière phrase est une invitation à aller chercher Zhang Xueliang dans le Rêve d'Opium, si ce n'est pas déjà fait, afin de l'interroger sur ce point.

Le Marchand Ambulant

Si les investigateurs évoquent l'existence du Marchand Ambulant ou de ses messages, par exemple en se remémorant l'association de mots « *Ranksacaan Teï Tran Hu Feng* » du paragraphe précédent, Sergeï Sebastianovich peut demander à en savoir plus sur ce personnage avant de révéler ce qu'il sait :

« *Le Marchand Ambulant était l'incarnation terrestre du Rançonneur de Droit Divin à la recherche de la peau de son dos. Maintenant qu'il a récupéré ce qu'il cherchait, il a certainement définitivement quitté notre monde. D'ailleurs, ceux d'entre vous qui sont marqués du Sceau du Dragon sont probablement passés sous sa domination juste avant qu'il ne disparaisse.*

Mais il est important de savoir que les messages divinatoires qu'il vous délivrait n'étaient pas de son fait. Lui-même n'était que le messager des Veilleurs. Les Veilleurs sont les derniers Gardiens à pouvoir empêcher le réveil du Rançonneur de Droit Divin. Il gît dans sa cité tombeau, quelque part dans les montagnes de Mandchourie. »

Il n'en sait pas plus, mais peut se renseigner sur les Veilleurs et tenter de trouver l'emplacement du lac de montagne.

Le sort d'Agaï Chen

Selon les évènements qui ont conclu la bataille du palais des seigneurs mandchous, le maître tatoueur peut être :

- **Mort**. Dans ce cas, le Gardien peut décider d'animer son ombre dans l'Empire des Ombres, en particulier si les investigateurs imaginent avoir besoin de ses compétences.
- **Prisonnier des Shen De**. Depuis longtemps, les Poissons qui Marchent tentent de prélever les tatouages pour se les greffer. Ils ont maintenant la possibilité de faire réaliser des tatouages aux pouvoirs magiques. Cependant, le maître tatoueur est toujours très malade. L'unique moyen dont dispose Tsatoba pour solliciter son art est de le faire soigner par l'Écorcheur Céleste, et donc de le payer en Pièces de Fortune. Le Gardien peut donc ajuster l'histoire dans ce sens s'il le souhaite, à moins que les investigateurs ne projettent de le libérer.
- **En compagnie des investigateurs**. Commençons simplement par indiquer qu'il les a accompagnés jusqu'à l'église orthodoxe et qu'il est donc en mesure de trahir leur position et de dénoncer leur nouvel allié à Sayk Fong Lee ! Dans ce cas, les investigateurs doivent composer avec une exigence simple. Le maître tatoueur rappelle le marché qu'il avait conclu avec Sayk Fong Lee : soigner sa maladie. Il est prêt à aider les investigateurs s'ils acceptent son marché et trouvent le moyen de payer l'Écorcheur Céleste afin qu'il le soigne.

À force de marchandage, les investigateurs peuvent obtenir quelques tatouages aux pouvoirs étranges, mais aux conséquences inquiétantes sur la santé mentale. Bien entendu, tous les tatouages doivent être réalisés avec des encres provenant de la Source des Encres.

Le Rêve d'Opium de Zhang Xueliang

« C'est un opium exquis, il va sans dire, dont la fumée, tournant en petites spirales rapides, a tout de suite fait s'alourdir l'air en l'embaumant. Par degrés, il nous apportera l'extase chinoise, l'oubli, l'allègement, l'impondérabilité, la jeunesse (…) Très tard la fumée de l'opium nous tient en éveil, dans un état lucide et confus à la fois. Et nous n'avions jamais à ce point compris l'art chinois ; c'est vraiment ce soir, dirait-on, qu'il nous est révélé (…) En causant, nous trouvons des suites de mots, des formules, des images rendant enfin l'inexprimable, l'en dessous des choses, ce qui n'avait jamais pu être dit. »

Pierre Loti – *Les derniers jours de Pékin* – Paris, Calmann Lévy – 1901

Le maréchal opiomane

Si les investigateurs n'y font pas allusion, Sergeï Sebastianovich leur rappelle que le jeune maréchal est toujours plongé dans un profond Rêve d'Opium d'où il ne peut sortir tout seul. Il est devenu incapable de s'alimenter et si l'on ne fait rien, il va s'affaiblir et mourir. Il y a longtemps qu'il ne respire plus les fumées d'opium. Cependant, son esprit reste prisonnier de la drogue. Il leur demande donc d'aller le chercher jusque dans son rêve. Plusieurs éléments peuvent décider les investigateurs :

- Tout d'abord, l'investigateur qui a déjà voyagé dans le Rêve d'Opium sur l'île de Zaoshou peut reconnaître l'uniforme et les traits du soldat qu'il a vus dans son rêve. C'est sûrement plus qu'une coïncidence.
- Ensuite, Sayk Fong Lee lui-même a tenu à neutraliser le maréchal. S'en faire un allié peut signifier beaucoup.
- Mais surtout, un message du Marchand Ambulant a anticipé cette possibilité, en indiquant à l'un des investigateurs que « *le seigneur de la guerre attend de s'éveiller du Rêve des fleurs brûlées.* »

Fumer l'opium

Si les investigateurs acceptent de fumer l'opium, Sergeï Sebastianovich fait apporter des matelas et des pipes d'opium. D'un geste assuré, il chauffe les instruments, prépare la drogue et bourre les pipes à l'attention des investigateurs. Il réduit les lumières de la pièce et après quelques instants, les volontaires peuvent s'allonger et tirer quelques bouffées.

La fumée envahit l'atmosphère. Les fumeurs perdent le sens des réalités…

Le Rêve d'Opium

Précisions autour cette scène :

- C'est une scène onirique, semblable à celle déjà vécue par l'investigateur isolé sur l'île de Zaoshou (cf. Livre 5, p. 22). Ce voyage de l'esprit est affranchi des distances. Tout n'y est que symbole et, cependant, les images que vivent les voyageurs sont en étroite relation avec leur aventure.
- Durant leur bref voyage dans l'opium, les investigateurs vont croiser divers protagonistes liés à cette aventure. Ils devront décrypter cette courte séquence.

Les investigateurs n'ont aucune prise sur le Rêve d'Opium, hormis celle de pouvoir ramener le maréchal prisonnier du rêve. Il suffit pour cela de le faire quitter la



Le nœud historique de l'intrigue

Historiquement, le jeune maréchal Zhang Xueliang fut accro à l'opium jusqu'en 1931. Il parvint à se soigner un peu avant l'invasion japonaise. Ce sursaut lui permit d'opposer son armée moderne aux Japonais. Malheureusement, il échoua dans sa tâche, mais devint un héros national chinois, que les Mandchous célèbrent encore de nos jours.

Dans notre histoire, ce fait historique s'explique de la manière suivante :

- Le sorcier mandchou Sayk Fong Lee maintient le jeune maréchal sous la domination de l'opium afin de pouvoir agir à sa guise et faciliter la progression de l'armée impériale.
- Les investigateurs parviennent à libérer le maréchal de la domination de la drogue.
- Zhang Xueliang reprend ses esprits et lance son armée contre les Japonais.
- Il propose en outre d'aider les investigateurs dans leur lutte contre Sayk Fong Lee en leur proposant du matériel, des hommes et un sauf-conduit sur les territoires des derniers seigneurs de la guerre mandchous !





cité dans laquelle il est symboliquement enfermé. Les esprits sont dominés par la drogue et les investigateurs peuvent simplement laisser le rêve se dérouler. Avec un POU supérieur à 16, on peut s'attarder sur certains détails du rêve, mais pas interférer avec lui.

Voici le déroulé chronologique du rêve. Il peut être lu tel quel par le Gardien aux investigateurs qui se rendent dans le rêve de Zhang Xueliang.

- Les murs de la pièce s'estompent derrière les volutes de fumée. Les voyageurs du rêve se trouvent maintenant enveloppés par une brume de montagne. Ils descendent vers la vallée.
- Le paysage est parsemé de créatures fantasmagoriques figées dans la pierre.
- Au cœur de la vallée se trouve une longue cité de basalte aux murs étrangement inclinés. Jamais ils n'ont vu pareil endroit.
- Ils marchent le long d'une large avenue dallée de pierres noires. Derrière les colonnades d'un large temple, ils découvrent un escalier et s'enfoncent dans le sol.
- « *Des pas ! Des pas !* » aboie une voix quelque part dans le noir. Des couinements rauques résonnent dans les immenses couloirs et les salles aux plafonds cyclopéens.
- Un pont de pierre enjambe une large crevasse. Il conduit vers un sarcophage verdâtre, pâle comme du jade cristallin.
- Les voyageurs sont soudain oppressés, comme s'ils étaient sur le point de devenir les serviteurs de celui qui gît dans le sépulcre.
- Quelqu'un se bat sur le pont de pierre ! C'est un soldat. Il brandit un sabre de cavalerie et affronte une horde de gueules avides et puantes qui empêche l'accès au tombeau.
- Exténué, il semble se battre depuis des éternités. S'il recule, il meurt. S'il rompt le combat, il meurt. S'il reste là, il meurt.
- L'une après l'autre, les créatures affamées tombent dans la crevasse. Mais elles escaladent la paroi et lui font face à nouveau. L'affrontement est éternel.
- Les voyageurs sont de plus en plus oppressés. S'ils restent là, ils serviront bientôt le Sceau du Dragon et celui qui gît éternellement.
- « *Mes sœurs, en voici d'autres !* », jubile la voix qui résonne sous les hautes voûtes sombres.
- Les gueules se tournent vers les voyageurs et écument d'une rage anthropophage.
- Profitant d'une seconde d'inattention, le soldat décapite trois d'entre elles. Les autres s'arrêtent.
- Les voyageurs empoignent le soldat et le font reculer. Il faut partir d'ici !
- Soudain, une ombre gigantesque et terrifiante remonte du fond de la crevasse.
- Mais l'oppression est insoutenable. Les voyageurs préfèrent se soumettre que de s'y opposer.
- L'ombre jaillit de la crevasse. C'est un monstre. C'est un dragon. C'est un dieu !
- Sa gueule ouverte est grande comme un homme. Ses crocs sont comme des lames d'ivoire.
- Comme un typhon cataclysmique, elle enroule ses anneaux autour du sarcophage, puis menace les voyageurs.
- « *Fhtagn ! Fhtagn, Cthulhu !* » hurlent les gueules affamées.
- Alors dans un terrifiant ralenti, elle s'élève dans les airs et plante ses crocs dans les voyageurs du Rêve ! Le temps est suspendu un bref instant.
- L'oppression a disparu. Les voyageurs sont libérés de la servitude.
- Ils fuient cet enfer avec le soldat, tandis que des torrents furieux déferlent des montagnes et noient la cité.

Effets sur la Santé Mentale :

- L'expérience du Rêve d'Opium peut faire perdre 1/1D6 points de SAN.
- Voir la gueule géante d'une créature se refermer sur les investigateurs peut faire perdre 1/1D6 points de SAN supplémentaires.
- Ces visions et leur interprétation font gagner 1 point en Mythe de Cthulhu aux investigateurs.

Explications du Rêve

Sergeï Sebastianovich est au chevet de Zhang Xueliang. Le jeune maréchal ouvre les yeux. Il a quitté le Rêve d'Opium. Le prêtre interroge ensuite les investigateurs sur ce qu'ils ont vu et peut les aider à interpréter le rêve. Malgré sa religion, il ne méprise pas les messages que peuvent livrer les songes dans certaines conditions. D'ailleurs, sa connaissance des légendes chinoises peut permettre de conforter les investigateurs dans leurs théories.

Par le jeu des questions-réponses, Sergeï peut faciliter l'analyse du rêve et permettre ainsi aux investigateurs de tirer plus facilement leurs conclusions. Voici les explications du rêve (dans l'ordre de leur apparition) :

- Les voyageurs se trouvaient dans la montagne qui cache la cité du Rançonneur de Droit Divin (les statues de pierre sont un point de détail qu'ils pourront retrouver lorsqu'ils seront sur place).
- La cité est infestée de goules. Cet indice permet à Sergeï de proposer un moyen de lutter contre les goules (cf. *Les Archives de l'Église orthodoxe*, p. 7).
- Le sarcophage de jade est celui du Rançonneur de Droit Divin.
- L'oppression est celle que ressentent les investigateurs marqués par le tatouage du Sceau du Dragon, qui deviennent les serviteurs du Rançonneur (comme cela a déjà été le cas lors de la bataille du palais des seigneurs mandchous).
- Le dragon surgi du gouffre est le Messager des Tourmentes, la monture des Rançonneurs (les investigateurs peuvent imaginer que des ténèbres tangibles au fond du gouffre conduisent vers l'Empire des Ombres).
- Les investigateurs ont découvert l'unique moyen de rompre le lien entre le sceau et le Rançonneur : « Le Venin du Dragon » ! Pour neutraliser le tatouage du Sceau du Dragon, il faut se faire mordre par le Messager des Tourmentes (!).



Zhang Xueliang

seigneur de la guerre mandchou

L'Histoire

Zhang Xueliang (1901-2001) devint l'un des dirigeants de la Mandchourie et d'une partie de la Chine du Nord-Est après l'assassinat de son père Zhang Zuolin par les Japonais le 4 juin 1928. En effet, ces derniers craignaient de voir l'ancien seigneur de guerre pactiser avec les Chinois. À cette époque, le jeune Zhang Xueliang était sous l'influence de la drogue et les Japonais espéraient qu'il admettrait plus facilement l'influence japonaise.

Contre toute attente, il surmonta sa dépendance à l'opium et, pour démontrer son autonomie vis-à-vis de Tokyo, fit exécuter deux de ses officiels projaponais en présence de témoins en janvier 1929. Il renonça cependant à défier les Russes, préférant préserver son armée face à la présence soviétique. En revanche, il développa des relations avec les États-Unis.

En 1930, il s'opposa aux seigneurs de la guerre du nord de la Mandchourie en soutenant le gouvernement de Nankin, en échange du contrôle des chemins de fer de la province du Hebei et les revenus douaniers du port de Tianjin.

Quand les Japonais envahirent la Mandchourie en 1931, il préféra préserver ses troupes en réserve plutôt que de les lancer dans un affrontement perdu d'avance. Après la guerre, il sera détenu par Tchang Kaï Tchek pendant les trois quarts de sa vie.

Son opposition historique aux Japonais et aux Russes en fait un héros national aux yeux des Chinois.

Quelques mots sur son père

En 1895, Zhang Zuolin, d'origine paysanne, est âgé de 22 ans. Il est recruté par l'armée chinoise qui essuie une cuisante défaite contre le Japon. Il déserte, devient chef d'une bande de brigands mandchous et se met du côté des Japonais contre les Russes. En 1915, il prend la place du gouverneur de Mandchourie. S'ensuivent des luttes d'influence avec les généraux de la région pour le contrôle de Pékin, qu'il abandonne en 1928. Il est assassiné par les Japonais dans le train qui le ramène sur son territoire.

Physionomie

Zhang Xueliang est un Mandchou d'une trentaine d'années. Il a le regard indulgent des grands leaders. Même s'il apparaît affaibli par ses privations et les effets de la drogue, on devine un esprit fort et un chef de guerre d'une grande détermination.

Comportement

Zhang Xueliang est éternellement reconnaissant envers ceux qui l'ont délivré du Rêve d'Opium. Il met à leur disposition quantité de moyens humains et matériels afin qu'ils poursuivent leur quête.

Sa relation avec Sayk Fong Lee

Autant le jeune maréchal est généreux avec les investigateurs, autant il décide d'être implacable avec le sorcier et ses séides. Il ordonne de rechercher et d'arrêter Sayk Fong Lee. Malheureusement, l'armée impériale en marche vers le nord va désormais accaparer toutes ses forces, laissant le sorcier mandchou poursuivre ses objectifs dans l'ombre.

Objectifs

- Reprendre le contrôle de son armée et peser dans la stratégie régionale.
- Aider les investigateurs à neutraliser Sayk Fong Lee.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 3

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	25 % (12/5)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	75 % (37/15)
Action	50 % (25/10)
Commandement	75 % (37/15)
Langues (chinois)	50 % (25/10)
Langues (anglais)	50 % (25/10)

Personnalité

Patriote, engagé, déterminé.

Il est marqué du Sceau du Dragon



Note au Gardien

Lorsque les investigateurs découvriront le tombeau englouti du lac de montagne de Mandchourie, ils pourront retrouver les divers points de détail de ce rêve. Cela pourra les conforter sur l'endroit où ils se trouvent (mais pas forcément les rassurer…).

L'éveil du seigneur de la guerre

Après que les investigateurs sont revenus du Rêve d'Opium, le jeune maréchal Zhang Xueliang ouvre des yeux fatigués. Il met un peu de temps à recouvrer ses esprits et dévisage les investigateurs les uns après les autres. Puis il reconnaît ceux qui sont allés le chercher jusque dans le Rêve d'Opium et trouve suffisamment de force pour leur serrer chaleureusement la main à tour de rôle.

Sergeï commande un repas pour tout le monde et aide le maréchal à avaler une soupe. Si les investigateurs ne prennent pas les devants, c'est le prêtre qui l'informe que les Japonais ont entamé l'invasion de la Mandchourie. Mais, bien sûr, il n'a aucune précision sur leur avancée.

À peine a-t-il terminé son repas, que le maréchal tente de se lever de son lit. Il ordonne que les gardes du palais qui l'ont conduit en sécurité dans cet endroit le conduisent maintenant à son quartier général, situé dans une forteresse au nord de la ville. Il doit y convoquer d'urgence son état-major et organiser la défense du pays. Même Sergeï n'envisage pas de s'opposer à la volonté du seigneur de la guerre.

Zhang Xueliang accepte volontiers l'aide des investigateurs qui proposeraient de le conduire jusqu'à sa forteresse. C'est là-bas qu'il pourra récompenser les étrangers de leur soutien.

Bref passage à Harbin

Les investigateurs n'ont pas vraiment de raison de séjourner à Harbin. Peut-être savent-ils déjà, sinon ils ne vont plus tarder à le découvrir, que leur aventure se poursuit loin d'ici :

- Sayk Fong Lee s'est évadé du palais des seigneurs mandchous et regroupe ses fidèles séides dans l'un de ses innombrables repaires secrets. Il est toujours le principal ennemi.
- Une expédition de séides et de Japonais a quitté Harbin pour



« Ranksacaan ». Zhang Xueliang sait de quoi il s'agit et pourra les renseigner (cf. « *Ranksacaan* », *Plateau rocheux en Mongolie*, p. 21).

- Harbin est un objectif stratégique pour l'armée impériale. Historiquement, la Chine a massé sa défense au nord de Pékin, laissant l'armée du maréchal Zhang Xueliang assurer sa propre défense. Cette ville risque fort de tomber aux mains des Japonais (historiquement, ce sera le cas dans quelques mois).

Cependant, si les investigateurs décident de circuler en ville, le Gardien s'appuie sur les informations regroupées dans l'encadré intitulé « Harbin en 1931 », pages suivantes.



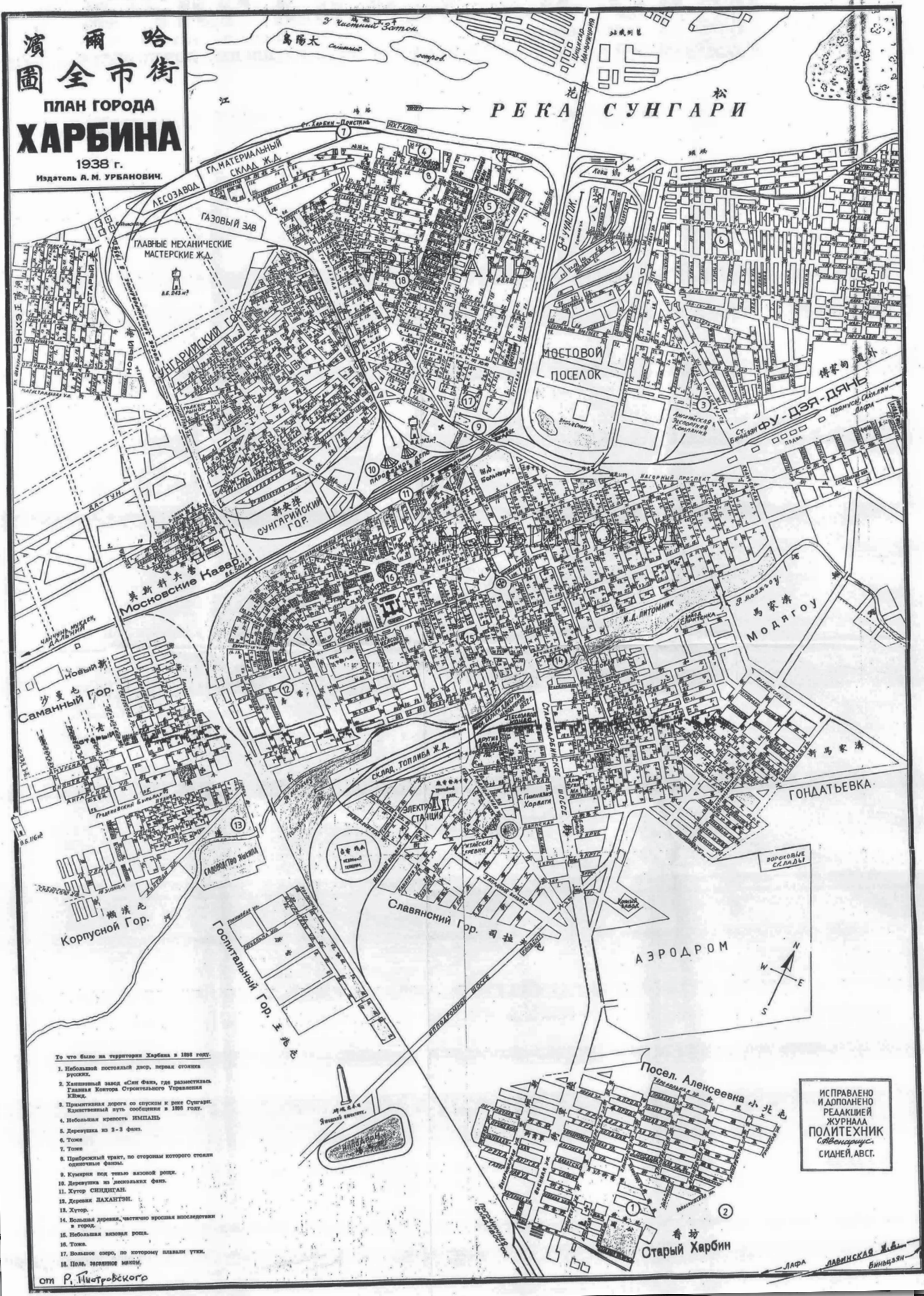








Une rue de Harbin


哈爾濱
街市全圖
ПЛАН ГОРОДА
ХАРБИНА
1938 г.
Издатель А. М. УРБАНОВИЧ.
РЕКА СУНГАРИ
ПРИСТАНЬ
НОВЫЙ ГОРОД
МОСТОВОЙ ПОСЕЛОК
ФУ-ДЗЯ-ДЯНЬ
傅家甸
ЛЕСОЗАВОД
ГЛ. МАТЕРИАЛЬНЫЙ СКЛАД Ж.Д.
ГАЗОВЫЙ ЗАВ
ГЛАВНЫЕ МЕХАНИЧЕСКИЕ МАСТЕРСКИЕ Ж.Д.
СУНГАРИЙСКИЙ ГОР.
新安埠
СУНГАРИЙСКИЙ ГОР.
Московские Казар
ДА-ТУН
Новый
Саманный Гор.
Корпусной Гор.
Госпитальный Гор.
Славянский Гор.
ЭЛЕКТР. СТАНЦИЯ
СКЛАД ТОПЛИВА Ж.Д.
Ж.Д. ПИТОМНИК
馬家溝
Модягоу
新馬家溝
ГОНДАТЬЕВКА
АЭРОДРОМ
N
W
E
S
Посел. Алексеевка 小北屯
Старый Харбин
香坊
ЛАФА
ИСПРАВЛЕНО И ДОПОЛНЕНО РЕДАКЦИЕЙ ЖУРНАЛА ПОЛИТЕХНИК
С. Авенариус
СИДНЕЙ, АВСТ.
То что было на территории Харбина в 1898 году.
1. Небольшой постоялый двор, первая стоянка русских.
2. Ханшинный завод «Сян Фан», где разместилась Главная Контора Строительного Управления КВжд.
3. Примитивная дорога со спуском к реке Сунгари. Единственный путь сообщения в 1898 году.
4. Небольшая крепость ИМПАНЬ
5. Деревушка из 2-3 фанз.
6. Тоже
7. Тоже
8. Прибрежный тракт, по сторонам которого стояли одиночные фанзы.
9. Кумирня под тенью вязовой рощи.
10. Деревушка из нескольких фанз.
11. Хутор СИНДИГАН.
12. Деревня ЛАХАНТЭН.
13. Хутор.
14. Большая деревня, частично вросшая впоследствии в город.
15. Небольшая вязовая роща.
16. Тоже.
17. Большое озеро, по которому плавали утки.
18. Поле, засеянное маком.
от Р. Пиотровского

Page de gauche :
carte de la ville de Harbin

Harbin en 1931

Harbin est située sur les rives du fleuve Songhua. Elle est un important centre industriel, économique, politique et surtout elle est le nœud des voies ferrées de la Chine du Nord-Est. Elle est surnommée la « Moscou d'Orient », mais également la « ville de glace », en raison du long hiver qu'elle subit.

Historique

À la fin du XIXe siècle, la Russie souhaite étendre le chemin de fer transsibérien (Moscou – Vladivostok) à la Chine du Nord. Elle choisit Harbin, qui n'est à cette époque qu'un petit village de pêcheurs, comme centre de ce développement ferroviaire. En 1904, pendant la guerre russo-japonaise, la ville sert de base pour les opérations militaires russes en Mandchourie. C'est à partir de cette date que l'on doit l'implantation de l'Église orthodoxe dans la région.

Après la victoire nipponne, Harbin est placée sous l'administration des Japonais qui la relient en chemin de fer à Port Arthur. Cependant, au début des années 30, la puissance soviétique et la pression américaine forcent les Japonais à se retirer.

Un haut lieu politique

La ville est pionnière dans la diffusion du marxisme en Chine, avec Pékin et Shanghai. En avril 1919, le futur premier ministre Zhou Enlai y a diffusé sa propagande révolutionnaire. En 1923, la ville a vu la fondation de la première branche du Parti communiste chinois et a accueilli le premier congrès régional des communistes de Chine du Nord-Est en 1927. En 1929, le futur président Liu Shaoqi y a mené les révoltes des cheminots. Harbin est un centre de lutte révolutionnaire et d'opposition aux Japonais.

Une métropole internationale

Harbin est restée russe. Dans les années 1920, la ville a accueilli entre 100 000 et 200 000 Russes blancs fuyant le régime bolchevique, regroupant alors la plus grande population russe hors de Russie.

Dans les années 30, près de 160 000 ressortissants de 33 pays dont l'Allemagne, la France et les États-Unis, se sont installés à Harbin. Seize pays ont établi des consulats.

La présence étrangère

Avec l'entrée en guerre du Japon, les consulats sont débordés. Des milliers de ressortissants se pressent dans les services officiels pour obtenir des documents, des garanties, de l'aide ou formuler des demandes impossibles à satisfaire.

Cependant, rappelons que l'un des investigateurs s'est peut-être déjà fait passer pour Georges Guédon, le représentant français sur le territoire. S'il réédite sa tentative et utilise les divers documents ou papiers officiels à son avantage, l'investigateur peut bénéficier d'un passe-droit et se retrouver en présence du consul français à Harbin, pour une entrevue de 15 minutes maximum. Voici ce qu'il peut en ressortir :

- **Eugène Genevoix** est le consul français à Harbin (cf. encadré ci-contre ou p.XX)..
- Le conseiller du maréchal Zhang Xueliang, Sayk Fong Lee, a toujours refusé de discuter avec les consulats établis à Harbin, préférant a priori la voix d'une diplomatie plus obscure. Aucune relation n'a jamais été établie avec le maréchal. Le consul précise que si l'investigateur a la possibilité de s'entretenir directement avec le seigneur de la guerre, cela donnerait un avantage considérable à la diplomatie française.
- Le consul est chargé d'organiser la protection de tous les ressortissants français résidant à Harbin : validité des passeports, des permis de travail, des documents d'entreprise, etc. Tout ce qui pourra dissuader l'envahisseur japonais de s'en prendre aux intérêts des Français dans cette ville, s'il arrive jusqu'ici.
- Le consulat avait la possibilité d'organiser l'évacuation de certains ressortissants par le train, en empruntant le Transsibérien. Désormais, tous les trains sont réquisitionnés par les Mandchous ou bloqués dans les dépôts des Japonais. Il faut s'adresser à l'armée pour avoir un train.
- Le consulat peut délivrer des laissez-passer. Mais on ignore leur durée de validité.
- Le consulat ne délivre aucun argent.

Notons que chaque investigateur peut, pour des raisons qui lui sont propres, se rapprocher du consulat de son pays. Les réponses sont sensiblement les mêmes qu'auprès du consulat français.

La grande avenue

L'avenue principale de Harbin est une longue artère de 1,4 km qui aligne tous les genres de bâtiments et tous les types de commerces de la ville. En matière d'architecture, Harbin accueille tous les styles : façades européennes, baroques, monumentales ou art'déco. En outre, estimant que l'église déséquilibrait l'harmonie, la communauté chinoise a fait bâtir le temple bouddhiste de Jile.

On y trouve des restaurants, des boulangeries russes, des magasins de mode à la française, des antiquaires, des grossistes, des exportateurs, des banques d'affaires, etc. tout ce qui fait l'attrait d'une cité moderne. Les commerces sont, pour la plupart, entre les mains des Chinois, mais de nombreux établissements sont tenus par des Russes blancs ayant fui le bolchevisme.















Modern Hotel

Pour le cas où les investigateurs rechercheraient un hôtel confortable, on leur conseillera le Modern Hotel. Cet établissement, de réputation internationale, accueille les dignitaires politiques, les entrepreneurs étrangers et les délégations prestigieuses. On y goûte une restauration de qualité et on y séjourne dans des chambres et des salons équipés d'un mélange de mobiliers chinois et d'importations occidentales.

On paie d'avance et de préférence en monnaie étrangère ou en or, sinon « toutes les chambres sont prises ».

Une ville désemparée

L'invasion japonaise et la marche de l'armée impériale vers le nord ont désorganisé la ville. De très nombreux ressortissants de tous les pays sont sur le départ, sans vraiment savoir quelle direction choisir. D'autres ont envahi les consulats en quête d'informations. Les derniers se résignent à voir la ville tomber aux mains des Japonais.

Les prix flambent. On stocke de la nourriture, des médicaments, du carburant et tout ce qui sera indispensable à la survie sous l'occupation nipponne. Beaucoup de maisons protègent leurs fenêtres et leurs portes derrières des volets de bois.

Chinois, Mandchous, Russes blancs ou Occidentaux expatriés, tous subissent le même sort et partagent la même appréhension. Pour certains c'est même déjà l'exode. Des files de civils quittent Harbin pour quelques villes plus au nord, dans l'espoir de trouver refuge dans les familles ou chez des amis. Les maigres garnisons militaires organisent les défenses en attendant les renforts du nord.







Les oiseaux noirs de la Divination

Avec le départ du Marchand Ambulant durant la bataille du palais des seigneurs mandchous, les investigateurs ont peut-être imaginé que ce personnage ne viendra plus leur délivrer des messages. Il a en effet récupéré la peau de son dos et a définitivement quitté notre monde.

D'ailleurs, cette hypothèse a été confirmée par Sergeï Sebastianovich. Cependant, les investigateurs n'en ont peut-être pas terminé avec les messages divinatoires. En effet, durant la traversée de l'Empire des Ombres, les investigateurs ont peut-être libéré des oiseaux noirs, comme cela leur avait été suggéré par un message reçu à bord de la flotte de Serpent Jaune :

« *Les oiseaux noirs libérés annonceront de nouveaux présages.* »

Quel que soit le cas, le Gardien peut placer la scène suivante alors que les investigateurs traversent Harbin ou quittent la ville.

Alors qu'ils passent à proximité d'un marché, ou qu'ils arpentent une ruelle commerçante, les investigateurs sont attirés par les piaillements d'oiseaux enfermés dans des cages. Ils ne sont pas à vendre, mais sont « les diseurs de bonne aventure » des superstitions chinoises (Han P'ai : *bonne aventure tirée par un oiseau*). Sur une table se trouvent enroulés des petits morceaux de papiers contenant des adages, des proverbes ou des divinations. Le marchand ouvre la cage et l'oiseau, formé à cela, vient becqueter un rouleau de papier, dont le texte est alors destiné à celui qui souhaite connaître la bonne aventure.

Les investigateurs peuvent donc découvrir l'existence des oiseaux noirs de la Divination, mais les messages qu'ils leur remettent sont différents, selon que :

Les investigateurs n'ont pas libéré les oiseaux noirs dans l'Empire des Ombres.

Dans ce cas, les papiers ne contiennent que des citations de philosophes chinois. N'importe qui (Occidental, Chinois ou Mandchou) peut recevoir un rouleau tiré par un oiseau, alors que jusqu'à présent, les messages du Marchand Ambulant étaient réservés exclusivement aux investigateurs. Les messages, qui portent également le nom de leur auteur, n'apportent aucune information relative à l'aventure. Au mieux, les lecteurs en apprennent un peu plus sur la sagesse chinoise.

1) « *Qui domine les autres est fort. Qui se domine est puissant* ». Lao-Tseu

2) « *Vous ne savez pas comment servir les hommes. Comment sauriez-vous servir les dieux* ? » Confucius

3) « *L'être qu'on peut nommer n'est pas l'être suprême.* » Lao-Tseu

4) « *Celui qui ne progresse pas chaque jour, recule chaque jour.* » Confucius

5) « *Le vrai voyageur n'a pas de plan établi et n'a pas l'intention d'arriver.* » Lao-Tseu

6) « *L'homme maître de soi n'aura point d'autre maître.* » Lao-Tseu

7) « *L'expérience est une bougie qui n'éclaire que celui qui la porte.* » Confucius

8) « *La guerre, c'est faire que la terre mange la chair des hommes.* » Mencius

Les investigateurs ont bien libéré les oiseaux noirs dans l'Empire des Ombres.

Dans ce cas, les oiseaux du marchand proposent leurs messages uniquement à l'attention des investigateurs. Les oiseaux noirs ont remplacé le Marchand Ambulant, d'ailleurs l'investigateur ayant voyagé dans le Rêve d'Opium sur l'île de Zaoshou peut se souvenir que le Marchand était accompagné d'oiseaux noirs.

1) « *Marche vers l'est et trouve les Veilleurs* »

Sergeï Sebastianovich et Qian Lan savent qui sont les Veilleurs. Ce sont des moines isolés dans un monastère dans les montagnes à l'est de la Mandchourie. Ce sont de puissants Gardiens et même Sayk Fong Lee ou ses alliés n'ont jamais tenté de les affronter directement. En revanche, ils ne quittent jamais leur retraite.

Où les trouver ? Des mendiantes de certains villages connaissent leur moyen de se rendre au monastère et Sergeï a indiqué qu'il pouvait effectuer des recherches.

2) « *Marche vers l'ouest et trouve la cité de Teï Tran.* »

« Teï Tran » fait bien sûr référence à l'Urne de Jade abritant les cendres de l'Écorcheur Céleste. Ce message indique qu'elle se trouve à l'ouest. Lorsque les investigateurs auront découvert que Ranksacaan est le nom d'un plateau rocheux de Mongolie, ils disposeront de toutes les informations pour décider de s'y rendre ou pas.

Ces deux derniers messages proposent des directions opposées, afin que les investigateurs fassent un choix dans leur destination.

3) « *Marche vers Ranksacaan et démasque le shaman.* »

Le mot de « Ranksacaan » est de nouveau évoqué et associé à un shaman. Ce message fait référence à un personnage que les investigateurs pourront rencontrer s'ils se rendent en Mongolie : le shaman de sédentaires mongols, qui est en réalité un tcho-tcho dissimulé derrière un masque de peau (cf. encadré *Le shaman mongol*, p. 33).

4) « *Marche dans l'Arcane et vois l'avenir.* »

Ce message indique que celui qui sera placé dans l'Arcane recevra des visions de l'avenir. C'est vrai, mais les investigateurs découvriront que l'Arcane fait payer ses pouvoirs. Les investigateurs peuvent subir les cinq supplices de la part des Shen De, ou bien être volontaires auprès des Veilleurs.

5) « *Marche dans l'Arcane et sois plus fort que tes ennemis.* »

Ce message suggère que le passage dans l'Arcane des Cinq Supplices peut rendre les investigateurs plus forts que leurs ennemis. C'est vrai, mais il faut en payer le prix. Ce rituel s'accompagne d'une ultime révélation qui aura lieu dans le tout dernier épisode de cette campagne...



Eugène Genevoix

Consul français à Harbin

Le consul français à Harbin est un homme d'une soixantaine d'années. Depuis l'invasion, il est sollicité par tous les ressortissants français et est épuisé. Cette grande fatigue lui impose d'appliquer la réglementation la plus stricte et de protéger les intérêts du plus grand nombre.

Sa mission est d'éviter que l'envahisseur japonais ne s'en prenne aux intérêts français si Harbin tombe.

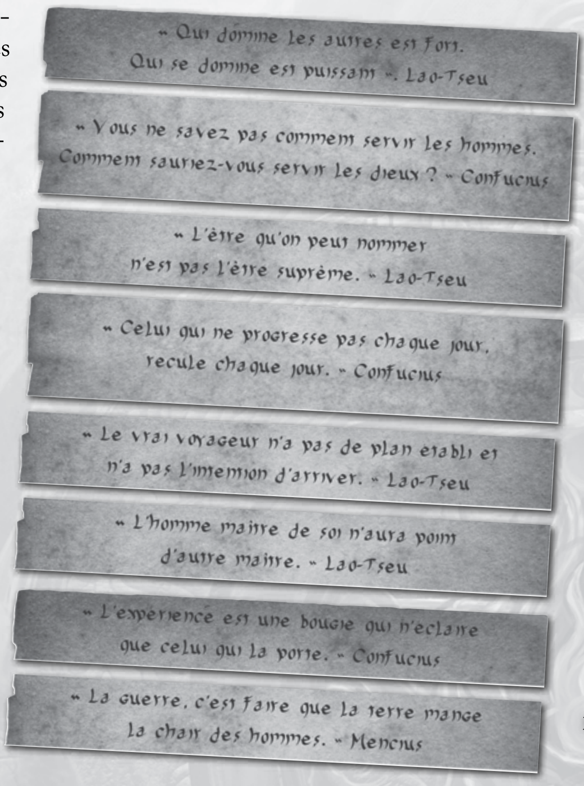
Il ne connaît pas Georges Guédon, mais a été informé de sa prise de poste à Dairen il y a quelques jours. Donc un investigateur qui aurait pris l'identité du représentant français, peut donner le change.

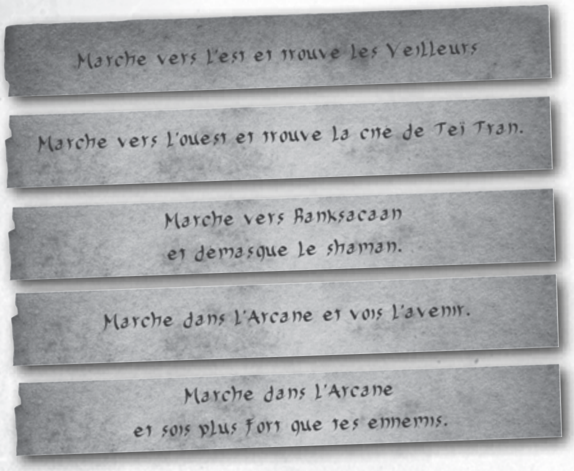
Personnalité

Épuisé, bureaucrate, réglementaire

Il est marqué du Sceau du Dragon.

Aide de jeu 01
Les messages des oiseaux noirs divinatoires







Aide de jeu 02
Les messages des oiseaux noirs divinatoires

Les mendiantes de Harbin

Si un ou plusieurs investigateurs s'égarent dans Harbin ou souhaitent entrer en contact avec la société secrète des Mendiantes de Qian Lan, le Gardien dispose de deux moyens pour activer cette faction :

- En circulant dans quelques quartiers de la ville, l'investigateur peut apercevoir des mendiantes quémander un peu de nourriture. Mais la guerre contre les Japonais fait craindre le pire et les bonnes âmes sont rares.
- La rareté des donations fait que les mendiantes se tournent vers la bienfaisance des religieux, en particulier l'Église orthodoxe. Les investigateurs ayant été recueillis par les prêtres de cette communauté religieuse peuvent donc facilement entrer en contact avec les Mendiantes.

Les investigateurs peuvent éventuellement rencontrer une jeune Mendiante appelée Fu Yan (cf. encadré ci-contre). Selon la nature des évènements qui les entourent, le Gardien peut faire en sorte qu'elle apporte des éléments sur :

- La présence des Japonais dans la région ou dans la ville.
- La recherche d'une cachette pour échapper à d'éventuels poursuivants ou rafles.
- La recherche d'un guide pour s'orienter ou quitter la ville.
- Etc.



Fu Yan

Mendiante

Une jeune Mendiante mandchoue d'une vingtaine d'années. Elle a vécu à la dure toute sa vie. Son unique préoccupation est d'acquérir nourriture et biens et de les partager de manière équitable entre toutes ses sœurs de misère.

Elle connaît l'écriture secrète des femmes : le Nushu (cf. Livre 4).

Personnalité

Dévouée, travailleuse, généreuse.

Les Shen De quittent le palais

Pendant ce temps, les Shen De quittent le palais. Ils évitent ainsi une confrontation directe avec l'armée régulière de Zhang Xueliang. En effet, après le départ de Sayk Fong Lee, le jeune maréchal, conseillé ou pas par les investigateurs, peut vouloir restaurer l'intégrité du palais des seigneurs mandchous et éliminer les Poissons qui Marchent.

Ces derniers quittent donc immédiatement les lieux :

- Ils emportent avec eux tous les objets éventuellement laissés par les investigateurs ou Sayk Fong Lee.
- Ils emportent le Portail des Ombres par lequel ils sont entrés. Ils possèdent donc deux portails : celui du tatouage de Louis Lonsdale et celui volé sur la jonque de Serpent Jaune.
- Dans un premier temps, ils se cachent dans les eaux profondes du fleuve qui traverse la ville. Si les investigateurs utilisent la carte des portails pour les localiser, ils peuvent s'apercevoir que le dessin est brouillé et n'indique plus clairement la position des portails. En effet, les Shen De utilisent la magie des profonds pour tenter de rendre impossible la localisation des portails. La magie des Poissons qui Marchent s'oppose donc à celle de la carte des portails.
- Les shamans Shen De vont également invoquer deux Esprits Affamés de l'Empire des Ombres. Ils vont leur confier pour mission de retrouver l'Urne de Jade contenant les cendres de l'Écorcheur Céleste à Ranksacaan. Les investigateurs pourront retrouver les restes de ces créatures après leur combat contre les tcho-tchos de la cité glaciale (cf. *La cité glaciale du peuple Tcho*, p.34).

Note au Gardien

Lorsque les investigateurs reviendront à Harbin, les Shen De auront investi les sous-sols de l'église d'Ukuraina, capturé le prêtre orthodoxe et rebâti l'Arcane des Cinq Supplices.

Au quartier général mandchou

Une armée en état d'alerte

Devant l'insistance du maréchal Zhang Xueliang, les investigateurs l'ont conduit jusqu'au quartier général des forces mandchoues. C'est un vaste bâtiment situé un peu au nord de la ville. Des gardes armés surveillent l'entrée et interdisent toute intrusion. Mais en apercevant leur chef de guerre, ils se mettent immédiatement au garde-à-vous et annoncent son arrivée.

Le quartier général est en pleine effervescence, tandis que les chefs militaires organisent la défense de la ville. L'arrivée du maréchal Zhang Xueliang provoque stupéfaction et soulagement !

Le maréchal est conduit dans ses quartiers. Il ordonne que les investigateurs l'y rejoignent, ainsi que tous ceux qui l'accompagnent, en particulier Qian Lan et Sergeï Sebastianovich, ou Agaï Chen s'il est toujours des leurs.

Un médecin militaire vient se rendre compte de son état, tandis que les premiers membres de son état-major s'installent dans une grande salle de réunion pour une première entrevue. Les investigateurs n'auront bien sûr pas le droit d'y assister. Il leur faut donc régler les divers points qu'ils auraient à voir avec le maréchal avant que la guerre ne le rende indisponible.

Le cas échéant, si les investigateurs avaient encore besoin d'aide à l'avenir, il leur fait savoir qu'ils pourront solliciter son aide de camp, le capitaine Yiang.

Les paragraphes suivants répondent à diverses sollicitations possibles des investigateurs. Le Gardien peut les compléter si nécessaire.

Le quartier général de l'armée mandchoue à Harbin



La mission diplomatique française

Si l'un des investigateurs a accepté la mission diplomatique au départ de la France, il dispose maintenant d'une occasion inespérée d'ancrer durablement les relations entre l'Occident et le seigneur de la guerre mandchou. D'ailleurs, même si cette mission a été imaginée pour servir les intérêts français, elle peut s'appliquer à n'importe quelle autre nation occidentale si le Gardien le souhaite.

Bien sûr, les moyens dont dispose l'investigateur sont limités. Il n'a aucun mandat de négociation, n'a aucun soutien logistique ou humain à proposer, bref, on est bien sur une prise de contact et le souhait, réciproque, de bâtir une relation durable entre deux pays.

Si l'approche de l'investigateur n'est pas trop maladroite, le maréchal Zhang Xueliang profite d'avoir un interlocuteur étranger pour démontrer sa volonté de communiquer avec l'Occident :

- Tout d'abord, le jeune maréchal a confiance dans celui, ou celle, qui l'a tiré des griffes de Sayk Fong Lee et décide de le prendre à son service. L'investigateur est donc nommé « attaché d'ambassade » auprès du gouvernement français et de ses consuls en Chine. Cette fonction est plus qu'une simple reconnaissance, car elle ouvre la voie aux relations diplomatiques.

Note au Gardien

Cette nomination prendra fin quand les Japonais annonceront la création du Mandchoukouo, en 1932).

- Le maréchal charge ensuite l'investigateur d'un message à l'attention des responsables français : il garantit les intérêts français et occidentaux sur tout le territoire qu'il contrôle. Il souhaite également ouvrir les discussions sur l'implantation de ports francs et sur les règles douanières. Il souhaite que la diplomatie française soit informée de cet état d'esprit.





Capitaine Yiang

Pilote et aide de camp

Cet officier de l'armée mandchoue a le regard franc et la mâchoire carrée d'un homme volontaire. Il est l'un des rares pilotes dont dispose la Chine et il sait que ses compétences sont d'une très grande valeur pour son pays. Le fait que le maréchal Zhang Xueliang confie un avion et son pilote aux investigateurs suffit à lui démontrer l'importance de cette mission.

Attitude

Le capitaine Yiang est un fidèle soldat du maréchal.

Il considère les investigateurs comme des alliés.

Objectifs

Le capitaine obéit aux ordres du jeune maréchal. Il peut avoir la mission de conduire les investigateurs en avion jusqu'en Mongolie, tâche dont il s'acquittera avec zèle, au prix de sa vie.

Informations

Le capitaine peut apporter les éléments d'informations contenus dans les paragraphes intitulés :

- Les rapports de la guerre
- Les rapports concernant Sayk Fong Lee

Il possède également deux documents qu'il met à disposition des investigateurs :

- Le document historique de l'Illustration (cf. aide de jeu n°4 p. 20).
- La carte vers la Mongolie (cf. aide de jeu n°5 p. 21).

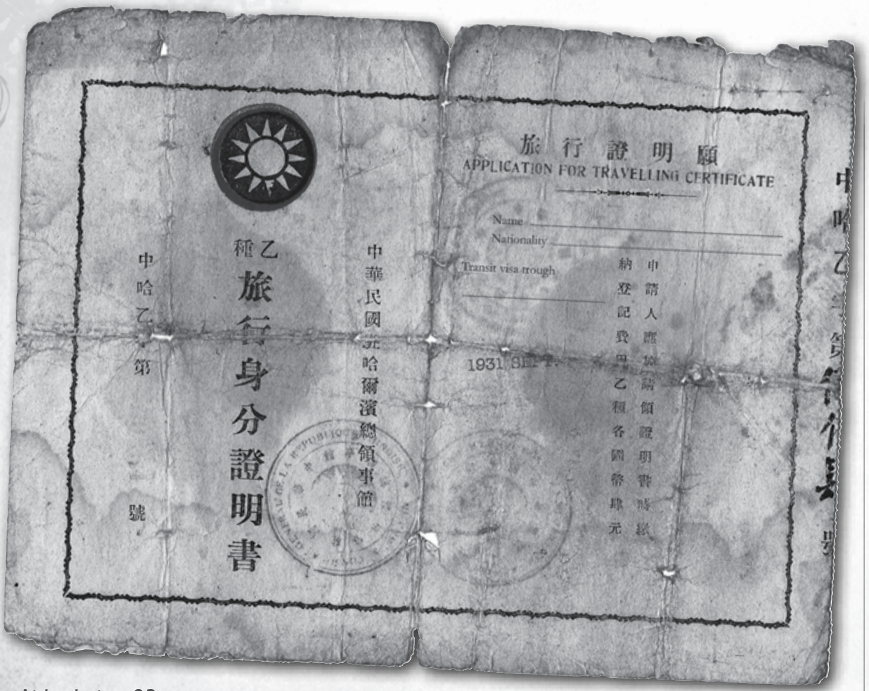
Compétences

Connaissance	25 % (12/5)
Savoir-faire	25 % (12/5)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	50 % (25/10)
Action	75 % (37/15)
Pilotage (avions)	75 % (37/15)
Langues (chinois)	50 % (25/10)
Langues (anglais)	50 % (25/10)

Personnalité

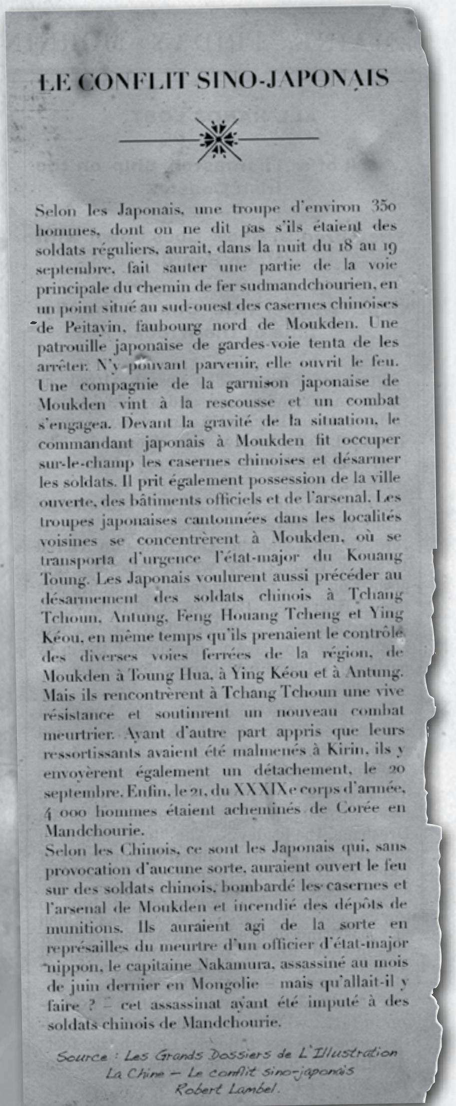
Respectueux, avisé, brave

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.



Aide de jeu 03
Sauf-conduit en Mandchourie

Aide de jeu 04
Document historique
de l'Illustration



LE CONFLIT SINO-JAPONAIS

Selon les Japonais, une troupe d'environ 350 hommes, dont on ne dit pas s'ils étaient des soldats réguliers, aurait, dans la nuit du 18 au 19 septembre, fait sauter une partie de la voie principale du chemin de fer sudmandchourien, en un point situé au sud-ouest des casernes chinoises de Peitayin, faubourg nord de Moukden. Une patrouille japonaise de gardes-voie tenta de les arrêter. N'y pouvant parvenir, elle ouvrit le feu. Une compagnie de la garnison japonaise de Moukden vint à la rescousse et un combat s'engagea. Devant la gravité de la situation, le commandant japonais à Moukden fit occuper sur-le-champ les casernes chinoises et désarmer les soldats. Il prit également possession de la ville ouverte, des bâtiments officiels et de l'arsenal. Les troupes japonaises cantonnées dans les localités voisines se concentrèrent à Moukden, où se transporta d'urgence l'état-major du Kouang Toung. Les Japonais voulurent aussi précéder au désarmement des soldats chinois à Tchang Tchoun, Antung, Feng Houang Tcheng et Ying Kéou, en même temps qu'ils prenaient le contrôle des diverses voies ferrées de la région, de Moukden à Toung Hua, à Ying Kéou et à Antung. Mais ils rencontrèrent à Tchang Tchoun une vive résistance et soutinrent un nouveau combat meurtrier. Ayant d'autre part appris que leurs ressortissants avaient été malmenés à Kirin, ils y envoyèrent également un détachement, le 20 septembre. Enfin, le 21, du XXXIXe corps d'armée, 4 000 hommes étaient acheminés de Corée en Mandchourie.
Selon les Chinois, ce sont les Japonais qui, sans provocation d'aucune sorte, auraient ouvert le feu sur des soldats chinois, bombardé les casernes et l'arsenal de Moukden et incendié des dépôts de munitions. Ils auraient agi de la sorte en représailles du meurtre d'un officier d'état-major nippon, le capitaine Nakamura, assassiné au mois de juin dernier en Mongolie – mais qu'allait-il y faire ? – cet assassinat ayant été imputé à des soldats chinois de Mandchourie.

Source : Les Grands Dossiers de L'Illustration
La Chine – Le conflit sino-japonais
Robert Lambel.

Le Gardien aura compris que ces éléments sont bien éloignés des enjeux de la campagne, mais ils permettent de rappeler que des nations œuvrent sur la scène du théâtre diplomatique. En outre, il est rarement donné à un investigateur l'opportunité d'agir, même brièvement, sur cet échiquier international (et d'annoter son C.V. avec un tel historique).

Les rapports de la guerre

Si les investigateurs en font la demande, le maréchal peut demander au capitaine Yiang de résumer ce que l'armée mandchoue connaît de l'ennemi :

- Les rapports sont confus et contradictoires. L'état-major a connaissance des grandes lignes de l'invasion, mais ignore pour le moment la position réelle des troupes japonaises.
- Les espions mandchous rapportent tous les jours de nouvelles informations sur les mouvements ennemis. La défense va pouvoir s'organiser.
- L'armée de Zhang Xueliang compte plus de 200 000 hommes, très bien équipés mais massés au nord du pays sur ordre de Sayk Fong Lee. Elle peut se remettre en route pour s'opposer à l'invasion, mais cela prendra plusieurs semaines. L'état-major attend des ordres dans ce sens.
- Les trois seigneurs de la guerre du nord se sont ralliés au maréchal. Ce sont les généraux Li Zongren, Feng Yuxiang et Yan Xishan. Jusqu'alors, ils s'étaient opposés à sa politique de rapprochement avec le gouvernement de Nankin. Mais depuis l'invasion japonaise, ils ont décidé de faire front avec l'armée du maréchal. Ce point permet au jeune maréchal de délivrer aux investigateurs un sauf-conduit valable sur tout le territoire non encore conquis. Ce document peut leur éviter d'être retenus par les troupes des seigneurs de la guerre du Nord (cf. encadré *Le sauf-conduit en Mandchourie*, ci-contre).

Coupure de presse française

L'un des pilotes des avions envoyés en reconnaissance a poussé très au sud et s'est posé en territoire ennemi. Les espions sont parvenus à lui remettre un journal qui résume l'historique des évènements et apporte des précisions sur certains points méconnus de cette invasion. Mais il est français. Peut-être que les investigateurs peuvent le lire ? (cf. aide de jeu de l'encadré *Le document historique de l'Illustration*, ci-contre).

Ce que cet article apporte :

- Le récit historique de l'incident de Moukden, qui servit de prétexte à l'invasion de la Mandchourie par les Japonais.
- Mais surtout, il révèle que les Japonais se sont déjà rendus en Mongolie il y a quelques mois. Cet indice est à rapprocher des informations relatives à l'expédition actuellement en route pour Ranksacaan, un plateau rocheux en Mongolie (cf. plus bas). Ces éléments peuvent conforter les investigateurs sur la qualité de la piste les invitant à se rendre en Mongolie.

Les rapports concernant Sayk Fong Lee

Le capitaine Yiang peut également renseigner les investigateurs et son maréchal sur les derniers agissements de Sayk Fong Lee :

- Sayk Fong Lee a disparu. Il est très probable qu'il se cache dans l'un de ses innombrables repaires, comptant sur les appuis inconditionnels de très nombreux fidèles. Même au cœur de l'armée, des troupes entières lui sont dévouées. Nul ne sait ce qu'il compte faire à partir de maintenant.

- Le lendemain de l'invasion japonaise, le sorcier mandchou a ordonné le départ d'une expédition vers l'ouest. Un train complet est parti vers le nord-est, en direction de la frontière russe. À son bord se trouvent un groupe de ses séides, ainsi qu'une compagnie de soldats mandchous entièrement fidèles à Sayk Fong Lee. On suppose également que le détachement cacherait des espions japonais. Ils ne devraient plus tarder à atteindre la ville de Kurulun.
- L'ordre de mission du commandant de cette expédition est le suivant : le convoi doit se rendre jusqu'à la ville de Hailar, près de la frontière mandchou-russe. Il doit ensuite s'enfoncer en Mongolie en suivant le fleuve jusqu'à la ville de Kurulun. Puis, il doit se mettre en route pour le plateau rocheux de Ranksacaan. On ignore pour quelle raison.
- Il est impossible de stopper cette expédition ni de savoir où elle se trouve. Toutes les lignes télégraphiques le long des voies ont été sabotées par des espions japonais pour empêcher les communications de l'armée mandchoue.

Pour appuyer ses dires et clarifier ses explications, le capitaine dévoile une carte du nord-ouest de la Mandchourie, à la frontière de la Russie et de la Mongolie (*cf. aide de jeu 05 - La carte vers la Mongolie*).

« Ranksacaan », plateau rocheux en Mongolie

Le nom de Ranksacaan doit faire réagir les investigateurs ! Cette information fait le lien avec le message du Marchand Ambulant et les explications de Sergeï concernant l'Urne de Jade de l'Écorcheur Céleste : Teï Tran.

Le message donnait le texte suivant « *Ranksacaan Teï Tran Hu Feng.* » Il est l'assemblage de trois mots clés de la campagne :

- Ranksacaan, le nom d'un plateau rocheux de Mongolie.
- Teï Tran, le nom chinois de l'urne contenant les cendres de l'Écorcheur Céleste
- Hu Feng, le nom du brûloir.

Ils peuvent donc déduire que l'expédition s'est rendue en Mongolie pour rechercher cette urne afin que Sayk Fong Lee puisse négocier avec l'Écorcheur Céleste. Lui dérober leur donnerait un avantage.

Le choix des investigateurs

Face à tous ces éléments, les investigateurs doivent maintenant décider de la route à suivre :

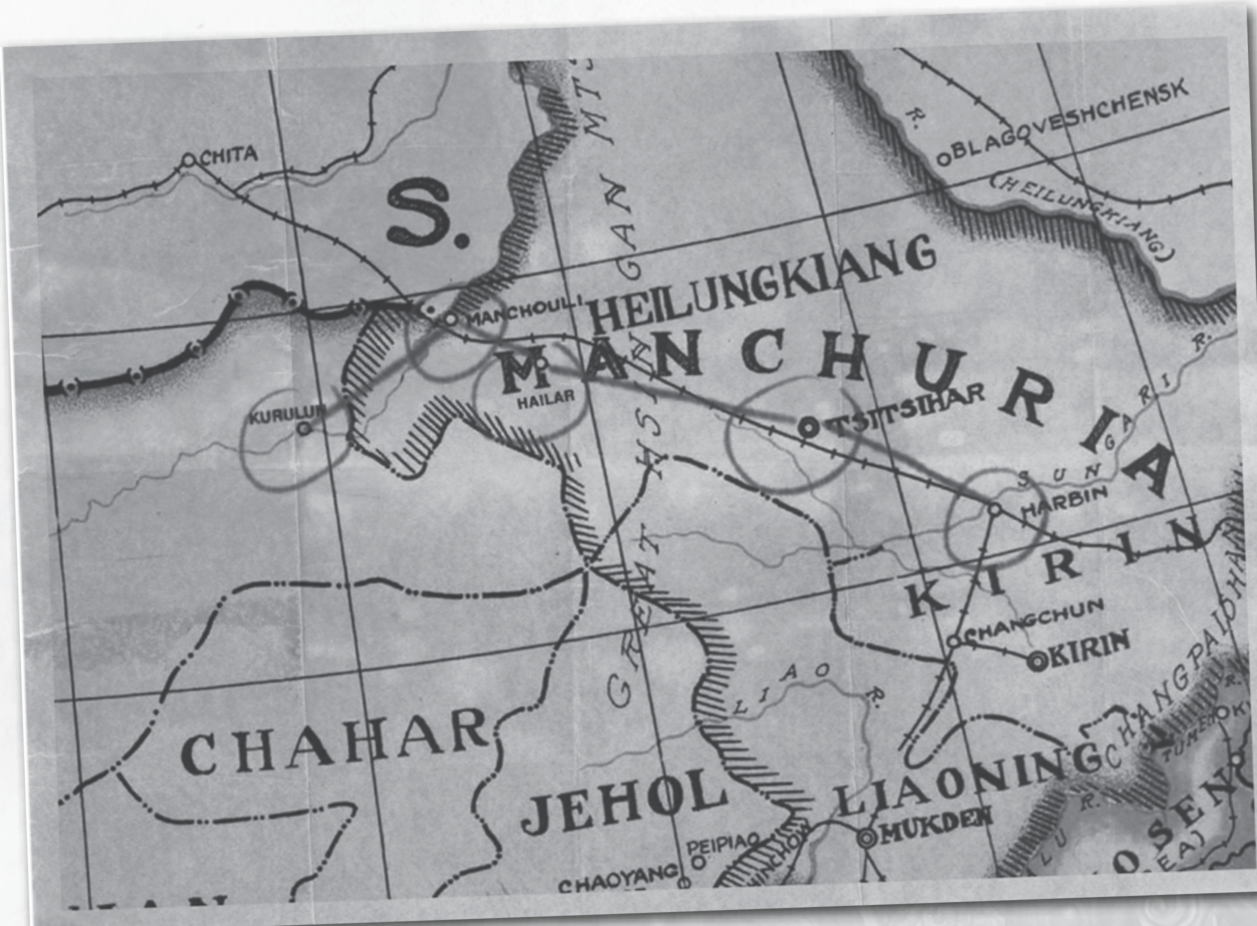
Aller vers l'est et trouver les Veilleurs

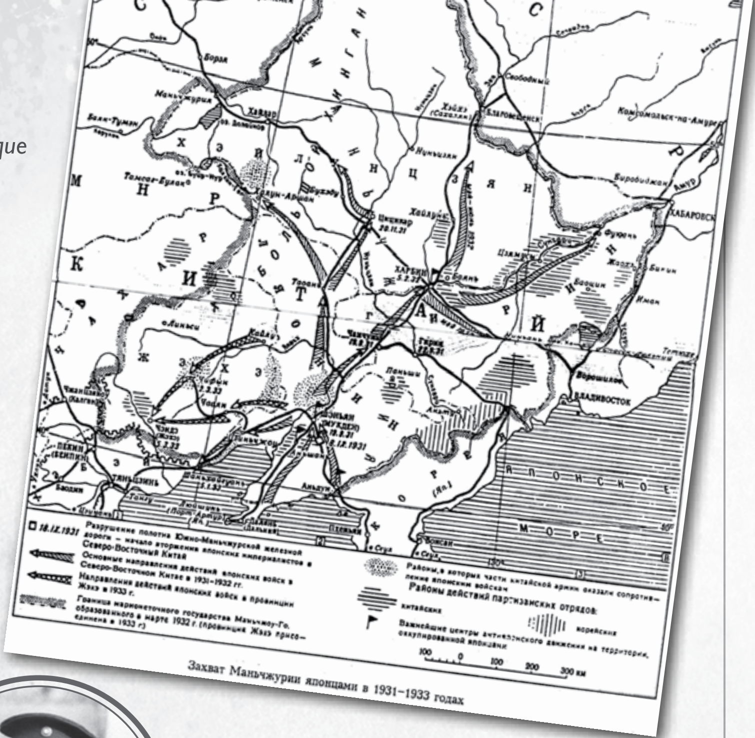
- C'est ce que propose l'un des messages des oiseaux noirs.
- C'est également ce qu'avait suggéré le prêtre Sergeï en leur indiquant que les Veilleurs résident près d'un lac quelque part dans les montagnes de Mandchourie.

Un convoi de troupes en Mandchourie



Aide de jeu 05
La carte vers la Mongolie





La carte historique de l'invasion japonaise, vue par les Russes



Un soldat mandchou

Note au Gardien

cet archétype est présent pour le cas où les investigateurs croisent un soldat de l'armée mandchou. Le Gardien ajuste son comportement aux sollicitations éventuelles des étrangers.

Attitude

Le moral du soldat mandchou est sérieusement entamé. La moitié de son pays vient d'être envahi par l'armée japonaise et il ne sait pas s'il pourra contenir la progression de l'ennemi.
Il compte toutefois sur un équipement moderne pour y parvenir.

Compétences

Connaissance	25 % (12/5)
Savoir-faire	25 % (12/5)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	25 % (12/5)
Action	50 % (25/10)

Personnalité

Inquiet, engagé, patriote

Selon les besoins du scénario, le Gardien peut faire en sorte qu'un soldat, de préférence un gradé, soit marqué du Sceau du Dragon.

Si les investigateurs préfèrent cette voie, le Gardien suit le contenu de l'encadré intitulé *si les investigateurs ne se rendent pas en Mongolie*.

Aller vers l'ouest pour trouver l'urne, quelque part dans le plateau rocheux de Ranksacaan.

- De multiples indices convergent vers cette voie, il est donc assez clair qu'elle représente une destination importante pour beaucoup de factions.
- Les investigateurs peuvent tenter d'y trouver Teï Tran : l'Urne de Jade abritant les cendres de l'Écorcheur Céleste. Ce faisant, ils peuvent ensuite tenter de conclure un marché avec lui.
- Rappelons enfin que l'un des investigateurs est peut-être encore atteint de la peste contractée dans le camp de prisonniers de Bayuquan. Négocier avec L'Écorcheur Céleste est l'unique moyen dont il dispose pour se faire soigner. Même chose pour l'investigateur ayant eu son ombre atteinte dans une aventure préalable.

Les investigateurs peuvent cependant hésiter pour deux raisons :

- L'expédition ferroviaire envoyée par Sayk Fong Lee a plusieurs jours d'avance sur eux.
- Ils n'ont aucun moyen de se rendre en Mongolie.

Le maréchal Zhang Xueliang peut balayer ces objections d'un revers de manche : il leur propose un avion et un pilote !

La carte de la conquête

Le document présenté ici est à l'usage unique du Gardien. Il ne doit pas être remis aux investigateurs. Ce document permet au Gardien de mieux visualiser l'invasion des Japonais. Il comporte quelques dates sur lesquelles peut s'appuyer cette campagne :

- Moukden, au sud de la carte. La date du 18/09/31 représente l'incident de Moukden, déclencheur de l'invasion.
- En suivant les flèches vers le nord, on voit que deux villes sont tombées le 19/09/31 et le 22/09/31, preuve de l'avancée de l'armée impériale.
- La ville de Harbin, plus au nord, tombera historiquement le 5 février 1932. Mais nous savons déjà que toute la région va être plongée dans le noir par les Shen De sans attendre cette date.
- Un peu au nord-est de Harbin, on voit une percée et la prise d'une ville le 20/11/31. Cette date est importante, car si les investigateurs vont jusqu'en Mongolie, ils devront revenir par la voie ferrée avant qu'elle ne tombe entre les mains des Japonais. Ce point est développé dans le scénario suivant intitulé *Au cœur du pays mandchou*.
- Enfin, les autres dates indiquent le reste de la progression, jusqu'au nord de la muraille de Chine en 1933. Avant cela, le Japon aura créé l'empire du Mandchoukouo et placé un empereur à sa tête : Sayk Fong Lee ! Sauf si les investigateurs agissent…





L'équipement des armées mandchoues

L'équipement présenté ici reflète la relative modernité des armées du maréchal Zhang Xueliang. En revanche, il n'est pas forcément représentatif du matériel dont disposait l'armée de Tchang Kaï Tchek qui défendait le nord de Pékin et le territoire du Jéhol.

L'équipement règlementaire
- Une veste
- Un pantalon
- Un caleçon
- Un baudrier en cuir avec cartouchières
- Une paire de bandes molletières.
- Une paire de chaussures avec lacets
- Une casquette avec cache-oreilles rabattables
- Un havresac
- Un manteau long molletonné
- Une chemise
- Deux paires de chaussettes
- Une gourde en métal de 1,5 l
- Un bol en métal
- Un couteau
- Une paire de baguettes
- Un rasoir avec étui
- Un blaireau
- Un savon
- Une serviette
- Une pelle
- Une boîte de graisse
- 150 balles de fusil dont 10 lames chargeurs.

Pour les officiers, l'équipement est le même, mais possède en plus :
- Une paire de jumelles avec un étui
- Une boussole



Armement

Armement individuel
- Fusil Mauser G-98 d'origine allemande. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 1 (cf. *Manuel des Armes* p. 100
- Fusil Hanyang Type 88. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 1 (version chinoise du Mauser G-98)
- Pistolet Hanyang 7,63 mm, uniquement pour les officiers à la place du fusil. Dégâts 1D8+1 (E). Cadence 2 (cf. *Manuel des Armes* p.128)
- Luger P-08 d'origine allemande, uniquement pour les officiers à la place du fusil. Dégâts 1D10 (E). Cadence 2 (cf. *Manuel des Armes* p.131)
- Grenade à main d'origine allemande, Handgranate M1917. Dégâts 4D10/3m (cf. *Manuel des Armes* p. 188)

Armement collectif :
- Mitrailleuse Maxim MG-08. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 4 (cf. *Manuel des Armes* p. 182)
- Canon de 75 mm. Dégâts 10D10/2m. Cadence 1/4 (cf. *Manuel des Armes* p. 108)

Véhicules

• Char Renault FT-17

Pays d'origine : France

Année de mise en service : 1917

Longueur : 4,95 m

Largeur : 1,73 m

Poids : 6,7 tonnes

Moteur : 4 cylindres en ligne de 35 chevaux à refroidissement liquide

Boîte de vitesse : 3 rapports + marche arrière

Énergie : Essence

Réservoir : 90 litres

Autonomie : 35 km

Vitesse maxi : 7 km/h

Équipage : 2 personnes

Armement : 1 canon de 37 mm ou 1 mitrailleuse Hotchkiss M1914 de 8 mm. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 6.

Blindage : 6 à 22 mm



Caractéristiques :

Mouvement : 6

Carrure : 15

Protection des passagers : 20

Passagers : 2



• Chenillette Carden-Loyd

Pays d'origine : Royaume-Uni

Année de mise en service : 1927

Longueur : 2,46 m

Largeur : 1,75 m

Poids : 1,5 tonne

Moteur : 4 cylindres en ligne de 40 ch à refroidissement liquide

Boîte de vitesse : 2 rapports + marche arrière

Énergie : Essence

Réservoir : 105 litres

Autonomie : 144 km

Vitesse maxi : 40 km/h

Équipage : 2 personnes

Armement : 1 mitrailleuse Vickers de calibre .303. Dégâts : 2D6+4 (E). Cadence Auto.

Blindage : 6 à 9 mm

Caractéristiques :

Mouvement : 10

Carrure : 15

Protection des passagers : 10

Passagers : 2

• Chevaux

Aviation

• Breguet Br. 14

Pays d'origine : France

Type : avion terrestre de bombardement

Piste nécessaire : type C

Année de mise en service : 1917

Envergure : 14,36 m

Longueur : 8,87 m

Hauteur : 3,30 m

Moteur : 12 cylindres en V de 300 chevaux à refroidissement liquide

Autonomie : 490 km

Vitesse maxi : 177 km/h

Réservoir : 177 litres

Poids au décollage : 1 765 kg

Équipage : 1 pilote + 1 mitrailleur dans des cockpits ouverts

Plafond : 5800 m

Armement : 3 mitrailleuses de calibre 8 mm. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 6.

6 x 50 kg de bombes sous les ailes

Caractéristiques :

Mouvement : 15

Carrure : 5

Protection des passagers : 1

Passagers : 1

• Nieuport-Delage NID-29 C-1

Pays d'origine : France

Type : avion de chasse

Piste nécessaire : type D

Année de mise en service : 1922

Envergure : 9,70 m

Longueur : 6,50 m

Hauteur : 2,50 m

Moteur : 8 cylindres en V de 300 chevaux à refroidissement liquide

Autonomie : 580 km

Vitesse maxi : 213 km/h

Réservoir : 230 litres

Poids au décollage : 1 192 kg

Équipage : 1 pilote

Plafond : 7 700 m

Armement : 2 mitrailleuses de 8 mm. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 6.

Caractéristiques :

Mouvement : 15

Carrure : 5

Protection des passagers : 1

Passagers : 1

• Potez 25

Pays d'origine :France

Type : avion de reconnaissance et de bombardement léger

Piste nécessaire : type D

Année de mise en service : 1925

Envergure : 14,19 m

Longueur : 9,19 m

Hauteur : 3,65 m

Moteur : 12 cylindres en W de 450 chevaux à refroidissement liquide

Autonomie : 660 km

Vitesse maxi :220 km/h

Réservoir : 300 litres

Poids au décollage : 1 958 kg

Équipage : 1 pilote + 1 mitrailleur arrière

Plafond : 7 200 m

Armement : 2 mitrailleuses de 8 mm. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 6.

6 x 45 kg de bombes

Caractéristiques :

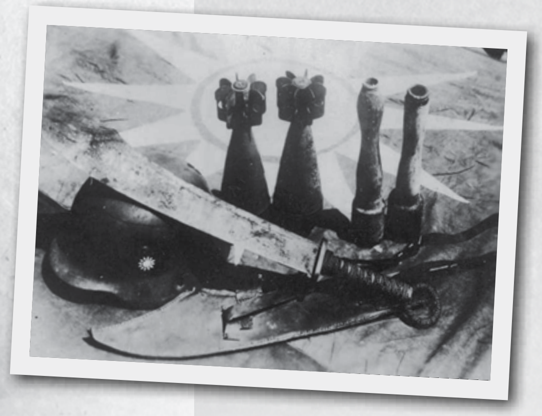
Mouvement : 15

Carrure : 6

Protection des passagers : 2

Passagers : 2

Note : Certaines notes renvoient au Manuel des Armes, dont les données de jeu correspondent à la 6e édition.



En route pour la Mongolie

La suite de ce scénario suppose que les investigateurs ont décidé de doubler l'expédition de Sayk Fong Lee partie pour la Mongolie. Ils visent le plateau rocheux de Ranksacaan afin d'y trouver l'Urne de Jade.

Le maréchal Zhang Xueliang doit une reconnaissance éternelle aux investigateurs. Sans eux, il est certain que son pays n'aurait pas eu le sursaut nécessaire pour s'opposer à l'invasion japonaise. Mais il doit maintenant assurer son rôle de chef de guerre et prendre le contrôle de ses troupes. Il confie ses sauveurs aux soins du capitaine Yiang et rejoint son état-major afin d'organiser la défense du nord de la Mandchourie.

Le capitaine Yiang ordonne immédiatement la mise à disposition d'un camion qui conduit le groupe jusqu'à un aérodrome épargné par l'aviation japonaise, à une trentaine de kilomètres au nord.

Les Fairchild de Stuart Tanner

Le froid de l'hiver se fait déjà sentir en cette fin de mois de septembre. Les températures sont en baisse et le ciel s'est couvert de nuages bas chargés d'une pluie fine et glaciale. Un vent vif venu du nord apporte un peu plus de désolation sur le paysage grisâtre.

Les investigateurs ont été conduits dans l'un des baraquements attenants à l'aérodrome. L'endroit est composé d'une table de travail, de lits superposés et d'un poêle à bois bientôt indispensable. Ils peuvent reprendre quelques forces en dégustant une soupe de porc et des galettes d'avoine avant de se mettre au travail et préparer leur vol en Mongolie.

Le groupe dispose de très peu de temps pour organiser son départ et quitter la place avant que l'aviation japonaise ne vienne bombarder cet endroit. Voici les informations générales que peut fournir le capitaine Yiang au fur et à mesure des discussions :



- Il sera le pilote de leur avion, un Fairchild reçu récemment par son maréchal (à noter que le journal Aurore asiatique fait référence à ces avions dans l'article intitulé *Le jeune maréchal Zhang Xueliang reçoit 3 avions de transport)*. Le cas échéant, il peut signaler que ces avions ont été obtenus auprès de la diplomatie américaine qui s'oppose aux prétentions territoriales des Japonais. Son représentant officiel s'appelait Stuart Tanner (les investigateurs ont peut-être croisé ce personnage à Paris).
- La Mongolie éprouve de grandes difficultés à surveiller ses frontières et ne dispose d'aucun avion. Il sera donc très facile de rejoindre Kurulun par les airs, puis de se diriger vers le nord.
- Harbin dispose de trois avions Fairchild, mais ils ont été la cible d'une tentative de sabotage récemment. L'espion japonais a été tué, mais les avions sont en maintenance pour s'assurer de leur bon fonctionnement. Si un investigateur possède des compétences dans ce genre de domaine (*mécanique*, *aéronautique*, etc.), son aide peut être précieuse (un test de compétence réussi peut faire avancer les contrôles d'une demi-journée).



Le Fairchild FC-2W2

Le Fairchild FC-2W2 a été construit en 1928 par Fairchild Airplane Manufacturing Corporation aux États-Unis. Il est resté opérationnel jusqu'au début des années 1940.

Données techniques

- Longueur : 10,1 m
- Envergure : 15,2 m
- Hauteur : 2,9 m
- Poids : 1,2 t
- Emport : 2,5 t
- 1 moteur Pratt & Whitney R-1340 Wasp B en étoile de 420 chevaux
- Vitesse : 175 km/h
- Autonomie : 1 000 à 1 100 km
- Plafond : 4 500 mètres.
- Équipage : 2
- Passagers : 6

Caractéristiques :

Mouvement : 15

Carrure : 7

Protection des passagers : 2

Passagers : 8

Le plan de vol

Le capitaine Yiang connaît un peu la zone à survoler. La relative autonomie de l'avion ne permet d'envisager que des vols de 1 000 km. Il faut donc se poser sur des points de ravitaillement et profiter de toutes les occasions pour faire le plein afin de pouvoir revenir à Harbin dans les meilleurs délais.



La distance qui séparer Harbin de Kurulun est d'un peu plus de 1 000 km, mais survoler les zones désertiques représente un grand danger, outre celui de risquer la panne sèche. Face à ce risque, et en discutant avec les investigateurs, le pilote propose le plan de vol suivant :



- Harbin – Tsitsikar : Faire le plein dans une garnison mandchoue.
- Tsitsikar – Hailar : Faire le plein dans une garnison mandchoue.
- Hailar – Kurulun : On peut trouver du carburant dans cette ville mongole.
- Kurulun – Ranksacaan : Les réserves de carburant vont permettre un large survol de la zone. Si les recherches ne donnent rien, l'avion reviendra à Kurulun, tant que l'expédition ennemie n'est pas arrivée.
- Ranksacaan – Hailar : Sur le chemin du retour, le pilote prévoit de rejoindre Hailar, sinon de se poser près de la voie ferrée en cas de panne sèche et revenir avec un train de l'armée.

Assurer la logistique

Il ne s'agit pas de préparer une expédition de longue durée. Le capitaine Yiang prévoit de survoler la zone de Ranksacaan à la recherche d'indices ou d'aide. Dans le meilleur des cas, il faudra agir vite, trouver l'endroit où se trouve l'urne et la dérober avant l'arrivée de l'expédition qu'ils auront doublée. Si tout va bien, ils seront de retour dans une semaine.

Un marché au nord de la Mandchourie



Les investigateurs sont prévenus que le ravitaillement sera presque inexistant durant les rares escales. Il convient donc d'emporter le nécessaire, en puisant dans les stocks de l'armée mandchoue, avec l'accord du capitaine Yiang.

- **Le carburant**. L'avion sera chargé de passagers et de matériel. On ne peut emporter que 100 litres de carburant supplémentaire, juste de quoi éviter la panne. Le plan de vol prévoit un ravitaillement à Kurulun.
- **Les vivres**. On ignore combien de temps peuvent durer les recherches une fois sur place. Le capitaine accepte d'emporter des vivres pour une semaine.
- **Les médicaments**. L'hiver approche. Mieux vaut emporter de quoi s'éviter de tomber malade et de quoi assurer les premiers secours.
- **Le bien-être**. On ne peut emporter qu'une seule tente de quatre places, ainsi que les couvertures pour tout le monde.
- **Les armes**. Les investigateurs peuvent puiser dans l'arsenal de l'aéroport (cf. L'équipement du soldat mandchou).
- **Du matériel d'exploration**. On ne sait pas où se trouve l'Urne de Jade. Il est prudent d'emporter cordes, lampes, piolets, etc.

Escales à Tsitsikar et Hailar

Le temps se couvre et l'ennemi s'approche. Il faut charger le matériel et s'entasser dans la carlingue. Quelques instants plus tard, l'avion quitte Harbin. Le vol se fait sans encombre. L'avion parvient à se poser aux escales prévues, profitant du plat de quelques terrains dégagés.

L'ordre de mission du capitaine lui permet de s'approvisionner en carburant auprès des chefs de garnisons.

Aux escales, les investigateurs peuvent essayer de prendre un peu de temps pour tenter de savoir si l'expédition de Sayk Fong Lee est passée par là en interrogeant les personnels du chemin de fer ou des habitants. Voici ce qu'ils peuvent apprendre :

À Tsitsikar

- Depuis l'invasion, les trains chargés de troupes circulent depuis le nord vers le sud. Ils remontent généralement à vide. Oui, un train chargé de troupes et de véhicules de transport est remonté vers le nord il y a quelques jours.
- Les trains peuvent également transporter des civils chinois et des Russes blancs fuyant le régime soviétique et cherchant à rejoindre Harbin.
- Les garnisons surveillent les voies pour éviter les sabotages des espions japonais.

À Hailar

- Les mêmes informations que ci-dessus.
- Il y a trois jours, un train venu du sud a fait halte à Hailar. Il a débarqué des véhicules et des troupes qui sont partis vers l'ouest, en direction de Kurulun, en Mongolie.
- Le train a été rangé sur une voie isolée, comme s'il attendait le retour du convoi. Des gardes armés interdisent que le train soit utilisé pour transporter d'autres troupes vers le front.

Survol de la colonne ennemie

L'avion des investigateurs se dirige maintenant vers la ville de Kurulun en suivant le fleuve comme point de repère. Ils arriveront à destination dans une demi-heure.

Soudain, le pilote leur fait signe de regarder vers le bas : ils survolent un convoi de huit véhicules en train de remonter une piste poussiéreuse. Les hommes sont à la peine et certains poussent leur voiture pour éviter l'ensablement. Il ne fait aucun doute qu'il s'agit du convoi envoyé par Sayk Fong Lee. Les investigateurs viennent de le doubler et si tout se passe comme prévu, ils pourront prendre plusieurs jours d'avance sur leurs ennemis.

Un dernier coup d'œil permet de voir les officiers faire de grands gestes en direction de l'avion et faire accélérer la cadence. A priori, l'irruption de cet avion qui les devance n'est pas faite pour leur plaire.

À l'allure à laquelle ils progressent, les véhicules atteindront Kurulun dans trois heures. Le capitaine Yiang indique qu'il vaudrait mieux avoir quitté la ville avant leur arrivée pour éviter les ennuis.

Kurulun, dernière ville avant le désert

Kurulun est bâtie le long d'un fleuve descendu des montagnes. C'est une ville de pierres en terre aride. Elle sert d'escale aux bateliers remontant vers les villages en amont du fleuve et d'étape aux éleveurs qui viennent y vendre leurs cheptels. À l'unité ou par lots, les habitants déplacent chevaux, moutons ou chameaux à travers les ruelles envahies d'excréments. L'odeur du bétail est omniprésente : animaux vivants, traitement des peaux, etc.

L'avion des investigateurs se pose dans un terrain poussiéreux à moins d'un kilomètre du fleuve. Les voyageurs ne disposent que de deux ou trois heures s'ils veulent trouver du carburant, glaner quelques renseignements, éventuellement acheter du matériel et filer vers le nord.

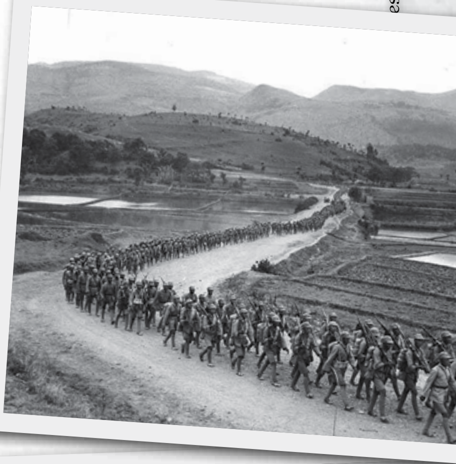
Le temps presse donc, mais ces petites scènes sont l'occasion de quelques échanges avec les autochtones mongols.

- **Le carburant**. S'il y a du carburant dans cette ville, il aura certainement été acheminé par voie fluviale. Il est en effet possible de se faire indiquer un dépôt de carburant et d'huile tenu par un négociant mongol. Il ne parle que sa langue natale, mais on peut facilement comprendre qu'il échange son essence uniquement contre des armes. Les investigateurs peuvent négocier du carburant pour 400 kilomètres supplémentaires.

- **Le matériel**. Un marché à proximité du port propose des vivres (viandes séchées, biscuits, farine, etc.), des vêtements chauds et toutes sortes d'ustensiles en fer ou en fonte (casseroles, lampes, clous, etc.). Là encore, les billets de banque n'ont pas cours. On paie en or, en armes, en cartouches ou en alcool !

- **Ranksacaan**. Si les investigateurs tentent d'obtenir des informations sur Ranksacaan, ils sont confrontés à diverses réactions. Certains détournent le regard en faisant mine de ne pas comprendre, d'autres écartent le mauvais œil en frappant du pied et en faisant quelques passes magiques avec les mains, d'autres crachent en direction du nord, etc.
  Mais soudain, une voix gutturale s'élève dans le dos des investigateurs. Est-ce un fou ou un shaman ? Est-ce un demeuré ou un mystique ? Il ne répond à aucune question et se contente d'égrener sa litanie sans être interrompu en faisant de grands gestes et ponctuant ses phrases de sifflements : « *Ranksacaan, Ranksacaan, Teï Tran ! Ranksacaan odoo Tcho traydaen rhiot khyikheen. Yaagaad ? Ah ! Tcho homane steleen Cthulhu Ranksacaan ! Ah !* »

Une colonne de soldats chinois descend vers le front









Survol de Kurulun, en Mongolie



Le mystique de Kurulun

« Ranksacaan, Ranksacaan, Teï Tran ! Ranksacaan odoo Tcho traydaen rhiot khyikheen. Yaagaad ? Ah ! Tcho homane steleen Cthulhu Ranksacaan ! Ah ! »

Personnalité

Dément ou visionnaire.



Les investigateurs peuvent reconnaître quelques mots clés susceptibles de confirmer l'intérêt de leurs recherches et parmi eux, le vocable « Cthulhu » déjà entendu au cours de l'aventure, mais sans signification précise pour l'instant. (Traduction mot à mot pour le Gardien : « *Ranksacaan, Ranksacaan, Teï Tran ! Ranksacaan maintenant les tcho-tchos ont envahi la cité glaciale. Pourquoi ? Les tcho-tchos prient la larve de Cthulhu de Ranksacaan !*).

Les séides arrivent à Kurulun !

Quelques heures après que les investigateurs sont parvenus à Kurulun, les camions de l'expédition de Sayk Fong Lee arrivent à leur tour sur la zone. Les officiers ont donné leurs ordres et les véhicules se séparent en deux groupes afin de contourner la ville à la fois par le nord et par le sud à la recherche de l'avion arborant les insignes de l'aviation chinoise qui les a survolés il y a peu. Les véhicules sillonnent les terrains alentour et piquent droit vers l'avion s'il est encore là !

Les investigateurs n'ont plus de temps à perdre en ville. Il leur faut rejoindre leur Fairchild et filer d'ici, alors que les nuages de poussière soulevés par leurs ennemis se font de plus en plus menaçants. Pour éviter que leurs poursuivants ne concluent trop hâtivement qu'ils se rendent également à Ranksacaan, le capitaine Yiang se dirige d'abord plein ouest pendant une dizaine de kilomètres, avant de mettre cap au nord, vers le désert de Gobi.

Si un ou plusieurs investigateurs sont capturés

La prudence veut que les investigateurs tentent de distancer la colonne. Mais on ne peut empêcher un investigateur de vouloir la retarder : sabotage des moteurs, vol de carburant, etc.

Si un ou plusieurs investigateurs sont capturés par la colonne, le Gardien ajuste le scénario de la manière suivante :

- Ils sont interrogés et maintenus prisonniers.
- Ils sont emmenés en expédition au plateau de Ranksacaan.
- L'expédition peut rencontrer les sédentaires mongols (voir plus loin).
- L'expédition trouve la cité des tcho-tchos (voir plus loin).
- Les soldats éliminent les habitants de la cité.
- Durant l'affrontement, les investigateurs peuvent tenter de s'échapper pour se cacher dans les profondeurs de la cité.
- Les soldats s'emparent de l'Urne de Jade et rejoignent Harbin, abandonnant les investigateurs à leur sort.
- Ces derniers tentent alors de rejoindre le chemin de fer à la frontière russe, aidés par les Mongols.

Le convoi des séides

Ambiance

L'expédition envoyée par Sayk Fong Lee à la recherche de l'Urne de Jade représente une menace lointaine dont il est prudent de rester éloigné. D'ailleurs, les investigateurs n'ont pas de nécessité d'entrer en contact avec elle. En matière d'ambiance, ce convoi est donc « un groupe de véhicules menaçants », « transportant des soldats et des séides fanatiques de Sayk Fong Lee ». Il se signale par « un nuage de poussière dans le lointain », ou par « le grondement des moteurs de plus en plus proche ».

Composition

Pour le cas où les investigateurs s'approcheraient du convoi ou seraient capturés, voici quelques précisions sur son organisation :

Le convoi est composé de huit véhicules automobiles. Chacun porte six hommes.

Il est dirigé par deux colonels mandchous, entièrement dévoués à Sayk Fong Lee.

Il abrite six séides et deux espions japonais déguisés en soldats.

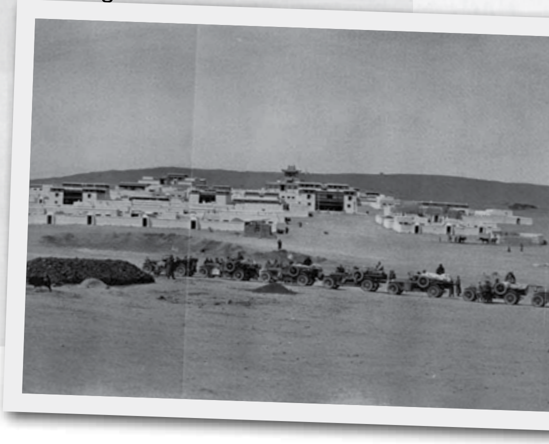
Tous les membres de cette expédition savent parfaitement qui est qui et œuvrent dans un but unique : que Sayk Fong Lee devienne empereur de la Mandchourie.

Matériel

Outre les véhicules, le convoi transporte son propre carburant pour une autonomie de 1000 km et des vivres pour un mois. Il transporte des armes, du matériel d'exploration, des explosifs, des médicaments.

Ordre de mission

Les colonels n'ont aucun document officiel, afin d'éviter d'aggraver les suspicions en cas de capture ou de confrontation avec l'armée régulière mandchoue. Les ordres oraux de Sayk Fong Lee sont de se rendre jusqu'au plateau de Ranksacaan afin d'y trouver une ancienne cité glaciale cachée dans les falaises. Les séides servent de guide à ces recherches et l'expédition compte bien trouver sur place des bergers ou autres autochtones capables de les renseigner.



Aux portes du désert de Gobi

Le plateau rocheux de Ranksacaan

Après avoir parcouru environ une centaine de kilomètres en ligne droite, l'équipage peut apercevoir les contreforts du plateau de Ranksacaan s'élever brusquement au-dessus d'un paysage désertique et froid. Comptant un peu sur la chance, chacun cherche des yeux un point de repère ou un indice qui trahirait l'endroit qu'ils recherchent.

Les investigateurs ont mis moins d'une heure pour arriver jusqu'ici par la voie des airs. Mais le capitaine Yiang leur indique que la colonne des séides mettra deux ou trois jours à traverser le désert de rocailles qu'ils ont survolé. Ce délai doit être mis à profit pour garder l'avantage sur leurs ennemis.

Le capitaine Yiang survole la zone durant une heure, afin de trouver un terrain où atterrir, afin de passer la nuit et pouvoir organiser les recherches. Il finit par trouver ce qu'il recherche et signale immédiatement du bétail non loin de là ! Il y a des hommes dans cette région.

En effet, à cinq kilomètres de là, on peut apercevoir les toits d'un village.

La tribu des sédentaires mongols

Bien entendu, l'arrivée impromptue de l'avion a attiré l'attention des habitants du village voisin. Une demi-heure après leur atterrissage, les investigateurs sont approchés par une dizaine de cavaliers mongols brandissant des fusils d'un autre âge. Les hommes ne sont pas agressifs, mais tiennent à montrer leur détermination.

- L'un des cavaliers parle seulement quelques mots de russe. Ces basiques ne suffisent même pas à tenir une conversation.
- Les cavaliers sont vivement intéressés par les armes modernes des investigateurs. Dès qu'ils les aperçoivent, ils proposent un échange contre des chevaux, des selles, etc. Même si une affaire est conclue, ils désignent leur village et font des signes pour inviter les investigateurs.



- Si le Gardien veut faciliter la rencontre, il peut éventuellement indiquer que l'un des cavaliers a son bras en écharpe. Il a été sévèrement mordu par un renard et la blessure s'est infectée. Des compétences en *Médecine* ou en *Premiers Soins* suffisent à soulager son mal.

Après quelques palabres, les investigateurs sont escortés jusqu'au village par les cavaliers. Ils peuvent ainsi mieux mesurer les difficultés de subsistance de ses habitants. En bordure d'un torrent, on peut apercevoir quelques maigres jardins potagers protégés par des murets de pierres. Plus loin, les femmes rincent du linge dans un torrent glacial descendu des montagnes. À l'abri du vent, des enfants s'entraînent au tir à l'arc.

Le village est bâti au pied d'un contrefort de rocailles poussiéreuses. Un vent sec, froid et permanent agresse les visiteurs et les habitants. Le martèlement des sabots des chevaux contre les dalles de pierre résonne dans le village silencieux, comme pour annoncer la venue du cortège. Dans l'embrasure des fenêtres vides, des silhouettes de femmes observent les cavaliers. Des groupes d'enfants se forment sur leur chemin, puis disparaissent entre les maisons pour se reformer plus loin.

Les investigateurs sont conduits à l'entrée d'une vaste construction. Il s'agit d'un lieu de réunion appelé « la grande maison ». Les cavaliers font signe aux investigateurs de descendre de cheval et d'attendre, là ! Une demi-heure plus tard, une vingtaine de Mongols entrent dans la bâtisse et font signe aux investigateurs de les suivre.

Objectifs des deux scènes suivantes :

- Confirmer aux investigateurs qu'ils sont sur la piste de la cité. Les mots prononcés par le shaman regroupent tous ceux entendus jusqu'alors. S'ils demandent des guides pour trouver la cité qu'ils recherchent, le shaman interdit à la tribu d'intervenir.
- Expliquer aux investigateurs le calvaire que vit la tribu : elle sacrifie l'un des siens et offre du bétail, sous le regard bienveillant du shaman !
- Les investigateurs peuvent donc déduire que s'ils mettent fin à cette pratique, et démasquent le shaman, le chef pourra leur accorder son soutien.
- Accroître l'ambiance par une cérémonie rituelle chamanique.

Témoignage

« Le Gobi ! Subitement, en face de nous, il venait de naître. Il ne restait plus de la toison nuageuse de tout à l'heure qu'un effilochement de beiges flocons dispersés aux quatre coins de l'espace par un vent devenu maintenant furibond. Nous tenions à deux mains, contre notre tête, nos bonnets de fourrure pour qu'ils ne fussent pas emportés eux aussi. L'effrayant et blême spectacle ! C'était bien lui, le sombre massacreur d'hommes et de troupeaux, morne mer bistre soudain solidifiée par le plus sauvage des cataclysmes, épouvantable enchevêtrement de vagues figées en escarpements et en ravins, fausse plaine toute taraudée de catavothres et de cavernes, dédale fauve où l'on devait, une fois qu'on avait eu le malheur d'y pénétrer, tourner en rond, tourner toujours, tourner sans fin, sans plus pouvoir réussir jamais à en ressortir ! Si la proie que nous allions tenter de ravir à ce paysage horrifiant lui ressemblait, était à peu près à son échelle, avec quel monstre d'enfer allions-nous être, un jour prochain, condamnés à nous mesurer. Il y avait de quoi en avoir le frisson ! »

Le Désert de Gobi - Pierre Benoit - Le Livre de Poche - 1941



Le peuple d'Oïkan Joïra

Aux portes du désert de Gobi, abritée par les contreforts du plateau rocheux de Ranksacaan, vit une tribu de sédentaires mongols. On l'appelle, « le peuple d'Oïkan Joïra », du nom de son chef.

Un village de pierres et de bois

Le village est composé d'une succession de maisons grimpant vers la montagne. Les ruelles plus ou moins larges circulent entre les habitations et accueillent indifféremment habitants, cavaliers et bétails.

Environ deux cents Mongols résident ici durant l'hiver. Le reste du temps, la moitié de cette population élève ses troupeaux dans les pâturages lointains.

Conditions de vie

Ces gens vivent dans les conditions les plus rudes. En hiver, les températures descendent sous les 30°. Ils tirent leur subsistance de l'élevage du bétail, leur unique richesse : yack et chevaux, ainsi que de la chasse : rennes, lièvres, rongeurs, etc. En été, les cultures viennent compléter l'alimentation : haricots, oignons, etc.

Le bois est rare et les habitations sont chauffées en brûlant les bouses des bovidés. Les yacks fournissent la laine et les peaux pour la confection des vêtements. Leurs tendons et leur cuir fournissent les harnais pour les montures.

La « grande maison »

C'est l'édifice principal du village et le lieu de tous les rassemblements importants. C'est une grande salle d'une vingtaine de mètres de longueur sur huit de large. Les murs de pierre sont tapissés de trophées de chasse, de scalps humains, de couvertures finement ornées, d'offrandes à toutes sortes de divinités animistes, de lampes, d'ustensiles en os, etc. Deux lignes d'épais piliers de bois soutiennent un toit de planches couvert d'herbes folles.

L'endroit peut accueillir une soixantaine de personnes assises sur tout le pourtour, laissant généralement un couloir central pour les célébrations :

- Rituels chamaniques
- Conseil des anciens.
- Conseil de guerre.
- Cérémonies de deuil.
- Mariages.

Etc.

Il y règne une puanteur suffocante provenant des tapis en peau de yack, des lampes en graisse et des boissons fermentées que préparent les Mongols.

Principaux personnages

- Le shaman. C'est le chef spirituel des Mongols, mais également un usurpateur tcho-tcho qui dupe les humains (cf. encadré p. 33).
- Oïkan Joïra. C'est le chef du village (cf. encadré p. 31).
- Les guerriers à cheval. Ils se nomment Tibraan, Ourtac, Koumaï, etc., et protègent le village des incursions de pillards descendus de Sibérie. Quelques-uns sont équipés des fusils Mosin-Nagant M1891. Dégâts 2D6+4. Cadence 1 (cf. *Manuel des Armes* p. 100). D'autres de pistolets Hanyang 7,63 mm. Dégâts 1D6. Cadence 3 (cf. *Manuel des Armes* p.128).
- Les éleveurs. Ils préservent la richesse du village : le bétail. Ils sont les seuls à pouvoir abattre les bêtes, partager la viande, traiter les peaux et tout ce qui provient de l'animal.


Chinese and Tartar Arms

Le conseil des Mongols

L'homme vulgaire parle
de ce qu'il a mangé et bu.
L'homme supérieur
de ce qu'il a vu et entendu.
Proverbe mongol

Il n'y a aucune femme dans cette assemblée. Cependant, s'il y a des femmes parmi les visiteurs, elles sont autorisées à entrer.

Les hommes sont assis de part et d'autre d'un espace central éclairé par des torches à l'odeur âcre de graisse animale. Dans le fond de la salle, un homme au regard fier est assis sur un trône en peau de yack. Il se frappe la poitrine en donnant son nom, Oïkan Joïra, puis attend la réponse des investigateurs qui doivent se présenter tour à tour.

À peine finies les présentations, il désigne le fusil que porte un investigateur en annonçant son prix : cinq peaux de loup. S'il sent une réticence, il grimpe immédiatement jusqu'à dix !

En fait, il suffit d'offrir le fusil au chef du village pour pouvoir commencer à poser des questions sur Ranksacaan.

Dès que les investigateurs prononcent les mots de Ranksacaan, Teï-Tran, etc., un murmure parcourt l'assemblée. Le chef se lance alors dans une longue explication, sans pouvoir se faire comprendre par les investigateurs. De la pointe de son épée, il trace des dessins dans la terre battue de la demeure afin d'être mieux compris. Voici ce que les investigateurs peuvent en retirer :

- Il est le chef du village et son père l'était avant lui. Il doit assurer la survie de son peuple.
- Il a déjà rencontré des visiteurs étrangers. Vers le nord se trouve une tribu appelée « soviétique », avec laquelle il fait un peu de trafic d'armes.
- Sa tribu a utilisé ces armes contre une autre tribu, qui habite dans la montagne. Elle s'appelle « Ranksacaan ». Mais la nuit, les guerriers de cette tribu venaient enlever les enfants et le bétail.
- Un jour, un shaman venu de loin proposa une trêve entre les tribus. En échange de bétails et d'une victime tirée au sort, les guerriers renoncèrent aux attaques nocturnes.

Le chef fait apporter un panier et le silence envahit la salle. Il en extrait un crâne blanchâtre en prononçant les mots suivants « Ranksacaan Tcho ». Mais le crâne n'a rien d'humain. Ce n'est même pas celui d'un animal ! Une mâchoire proéminente à six crocs, un front fuyant et de larges arcades sourcilières : cette tribu des montagnes semble être constituée d'étranges créatures.

Note au Gardien

Bien entendu, le vocable « Tcho » renvoie à la tribu des tcho-tchos résidant dans la cité.

Au même instant, un nouveau personnage fait irruption dans la salle par un passage situé derrière le trône. Il est couvert de peaux de bêtes et porte un masque de peau. Il répand tout de suite une épouvantable odeur de sueur crasse. C'est le shaman.

La victime est désignée

Le shaman agite des amulettes et lance des imprécations vers les Blancs et le reste de l'assemblée. Il peut utiliser un sortilège pour *instiller la peur* afin de faire reculer un investigateur et ainsi confirmer son pouvoir auprès de la tribu.

Il s'approche des Occidentaux et leur souffle une poignée de cendres au visage et crache sur les chaussures de chacun d'eux. Si les aventuriers protestent, le sorcier s'arrête aussitôt et tourne vers le chef un regard outragé ! Oïkan Joïra leur fait un signe d'apaisement et le shaman continue son agitation en commençant à prononcer des phrases incompréhensibles, mais porteuses de sonorités susceptibles de faire réagir les investigateurs :

« *Ah ! Ounta Tcho Teï Tran ! Tcho Nestaharra Ranksacaan Hu Feng ! Ah ! Ftha'nga, aï, aï, Cthulhu !* »

Les traditions orales de cette région ont maintenu intacts les éléments de la légende. Après plusieurs millénaires, mais sans en connaître les raisons, le shaman peut encore citer Teï Tran et Hu Feng, deux éléments essentiels de cette histoire.

Puis il brandit une fresque dessinée sur une peau de bête. En quelques dessins tracés sur la peau, les habitants du village ont exposé leur calvaire :

- Les villageois tirent au sort une victime parmi l'un d'entre eux.
- Elle est conduite à l'extérieur du village et laissée dans une grotte des offrandes. Quelques têtes de bétail sont également cédées.
- À la tombée de la nuit, des créatures surgissent des crevasses de la montagne et emportent les offrandes.



Oïkan Joïra

Chef de tribu mongol

Le chef de la tribu est une véritable force de la nature. C'est un chasseur et un éleveur habitué à vivre au grand air. Il a le visage marqué par le soleil et par le froid.

Attitude

Quand il s'adresse à quelqu'un, ses yeux fixent intensément son interlocuteur. Il a l'habitude d'écouter en serrant le poing contre son menton. Il ne se laisse pas impressionner par l'avancée technologique des étrangers. Tout le monde respecte le chef de la tribu, mais craint encore plus les pouvoirs du shaman.

Objectifs

Le chef n'a pas d'objectif lié à cette campagne. En revanche, il a celui d'assurer en permanence la sécurité de sa tribu. En effet, il est l'héritier d'une lignée de puissants chefs mongols qui ont assuré à la tribu unité et protection durant de longues générations.

Mais il est incapable d'empêcher les tcho-tchos réfugiés dans le plateau d'exiger que leur soient offerts du bétail et des victimes humaines. En effet, le pouvoir du shaman sur le reste de la tribu est tel qu'Oïkan Joïra ne peut pas s'opposer à lui sans risquer de se retrouver désavoué.

L'arrivée des investigateurs et les soupçons qu'ils peuvent mûrir à l'encontre du shaman sont donc une opportunité pour lui. S'ils parviennent à démasquer le tcho-tcho usurpateur, le chef de la tribu pourra les aider dans la suite de l'aventure.

Caractéristiques

FOR	70
DEX	65
POU	65
CON	85
APP	70
EDU	50
TAI	70
INT	70

Points de Vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 65
Points de Magie : 14

Combat

Corps à corps 75 % (37/15), 1D3 + 1D4 points de dégâts

Esquive 75 % (37/15)

Lances 75 % (37/15), 1D8 + 1D4 (E) points de dégâts

Corps à corps (couteau) 75 % (37/15), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Fusils (Mosin-Nagant M1891) 50 % (25/10), 1D8 points de dégâts.

Compétences

Connaissance : 50 % (25/10)

Savoir-faire : 50 % (25/10)

Sensorielle : 50 % (25/10)

Influence : 50 % (25/10)

Action : 75 % (37/15)

Chasse à cheval : 75 % (37/15)

Personnalité

Digne, conciliant, combattant

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

Note au Gardien

Bien entendu, le shaman dissuade quiconque de vouloir empêcher cette tradition, menaçant les frondeurs des pires malédictions. Dans ce pays de superstition, mieux vaut éviter le mauvais œil. D'ailleurs, c'est bien le mauvais œil qui va désigner la victime, pas question de risquer de prendre sa place en voulant changer le sort.



Noraan

Jeune garçon

Ce jeune garçon d'une huitaine d'année est désigné comme victime des tcho-tchos. Il est terrorisé par ce qui se passe et pétrifié par les évènements. Il ne saura même pas remercier les investigateurs si ces derniers lui sauvent la vie.

Personnalité

Résigné, silencieux, terrorisé



Pour désigner cette victime, le shaman empoigne un étui de cuir. Il plonge sa main à l'intérieur et en extrait une poignée d'os gravés qu'il jette sur le sol. Puis il interprète les signes et annonce à haute voix le nom de la victime désignée par le sort.

Deux hommes sortent de la pièce et quelques minutes plus tard, on entend le cri déchirant d'une femme s'élever dans le village. L'instant d'après, les hommes reviennent en empoignant un jeune garçon. Il se nomme Noraan.

Demain, la victime et le bétail en offrande seront emmenés dans la montagne, afin d'être offerts aux créatures et de garantir la paix.

En attendant, les investigateurs sont invités à partager le repas fait de viande de chameau et d'une sorte de boisson qu'on croirait sortie de la vessie du même animal. On s'installe dans la grande maison, où les odeurs de cuisson se mêlent aux odeurs des précédents repas. On écoute des récits de chasse et de guerre.

Intervenir ou pas ?

À ce stade de l'histoire, les investigateurs peuvent décider d'intervenir ou pas. Le Gardien ajuste bien entendu la suite du récit à leurs actions.

Si les investigateurs n'interviennent pas, voici un déroulé possible des évènements :

- Le lendemain, un petit groupe de Mongols emporte le jeune Noraan et le bétail jusqu'à l'entrée d'une faille dans la montagne.
- À la nuit tombée, les tcho-tchos quittent la montagne et viennent chercher leur tribut. D'ordinaire, ils sont à peine une dizaine.
- Les investigateurs peuvent alors les suivre pour découvrir la cité glaciale de Ranksacaan.
- Dans ce cas, ils tombent dans une embuscade et sont capturés par les tcho-tchos et offerts à leur dieu : une larve stellaire (cf. *Offerts au dieu*, p. 37).

S'ils agissent, voici ce qui peut se passer.

- Tout d'abord, ils peuvent être confortés dans leur décision d'intervenir s'ils ont reçu le message suivant des oiseaux noirs de la Divination (cf. p. 18), « *Marche vers Ranksacaan et démasque le shaman.* »
- À ce niveau de l'intrigue, les investigateurs peuvent décider de piéger le shaman, d'empêcher l'offrande, d'escorter les Mongols jusqu'à la faille, etc.
- D'une manière générale, cela revient à remettre en cause la paix conclue avec la tribu des tcho-tchos, contre l'avis du shaman bien sûr et en risquant un conflit ouvert avec le reste de la tribu.
- L'unique moyen dont ils disposent pour faire pencher la balance en leur faveur est de démasquer le shaman et révéler à la tribu qu'il est un tcho-tcho les forçant à sacrifier un à un chacun de ses membres.
- Dans ce cas, Oïkan Joïra peut décider de leur proposer une escorte armée afin d'aller jusqu'à la cité glaciale de Ranksacaan, d'y donner une leçon aux tcho-tchos et d'y trouver ce qu'ils sont venus chercher : l'Urne de Jade.

En résumé, le Gardien doit garder à l'esprit les points suivants :

- L'expédition militaire des séides de Sayk Fong Lee est sur leurs traces. Elle arrivera jusqu'au village et détruira leur avion.
- Lorsque cela se produira, les investigateurs peuvent avoir été sacrifiés à la larve stellaire, s'être échappés et cachés dans les galeries de la cité, etc. Dans tous les cas, les séides les laissent pour morts en les abandonnant dans la cité glaciale. À moins que les investigateurs ne se montrent extrêmement adroits et manipulateurs, les séides réussiront à s'emparer de l'Urne de Jade.

Deux ombres dans le ciel

Les étrangers sont invités à rester ici pour passer la nuit. Un feu de bouse de yack parvient à peine à réchauffer la salle. Une terrible odeur s'échappe des couvertures en peau et quelques grattements suspects confirment la propreté douteuse des lieux.

Tout à coup, le cri d'alerte d'une sentinelle tire les investigateurs de leur sommeil. Il désigne le ciel étoilé en récitant des prières. On peut apercevoir deux ombres en train de planer silencieusement dans leur direction, survoler le village et continuer vers l'ouest.

Note au Gardien

il s'agit des deux esprits affamés invoqués par les Shen De et chargés de s'emparer de l'Urne de Jade dans la cité de Ranksacaan.



Le shaman mongol

Un usurpateur tcho-tcho

Le shaman est le chef religieux incontesté de ce village du bout du monde. Il dispose d'un pouvoir sans pareil et tout le monde craint sa colère. Mais c'est surtout un usurpateur tcho-tcho qui cache sa véritable identité derrière un masque de peau.

Il est habillé de plusieurs couches de cuir et de peaux, d'où pendent quantité d'amulettes et composants de rituels chamaniques.

Une Pièce de Fortune !

Parmi ses talismans et autres fétiches, le shaman porte une Pièce de Fortune. Elle lui permet de tisser un lien avec les cendres de l'Écorcheur Céleste et de lui dérober du pouvoir magique.

Comportement

Le shaman mongol se moque bien des raisons qui poussent les intrus jusqu'ici. Pour lui, ils sont une menace qu'il faut neutraliser, si possible en les dirigeant vers les contreforts où ses congénères affamés savent régler le sort des indésirables.

Pour les villageois, c'est un puissant magicien véritablement capable de lancer des sortilèges (cf. plus loin). S'il sent que son autorité est menacée, il procède à une démonstration de force, par exemple en ordonnant à un corbeau d'attaquer celui qui le met en cause, ou en le forçant à reculer de peur.

Objectifs

- Conserver sa position de shaman afin de pouvoir continuer à livrer des offrandes et des victimes à ses congénères habitant dans une cité glaciale sous la montagne.
- Neutraliser les investigateurs qu'il considère comme une menace. Pour cela, il peut accepter de les conduire à la cité de glace de Ranksacaan, pour mieux les livrer aux tcho-tchos.

Comment le démasquer ?

- Si les investigateurs ont lu les messages des *oiseaux noirs de la Divination* (cf. p. 18), ils savent qui leur faut *« Marcher vers Ranksacaan et démasquer le shaman »*. Ce message fait appelle à leur vigilance.
- La mise en scène des offrandes et des sacrifiés peut leur permettre d'émettre des doutes sur les intentions du shaman. Personne ne voit jamais son visage. Qui est-il vraiment ?
- Si les investigateurs sont faits prisonniers par les tcho-tchos, le shaman conduira la cérémonie de sacrifice à la larve stellaire. Tout deviendra clair, mais trop tard…

Malgré le fait qu'il ne soit pas humain, le shaman est détaillé ici avec les attributs donnés aux personnages conventionnels (afin que le Gardien puisse le faire interagir avec les investigateurs comme s'il était un homme).

Caractéristiques

FOR	40
DEX	50
POU	95
CON	55
APP	45
EDU	40
TAI	55
INT	75

Points de Vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 19

Combat

Corps à corps (couteau en ivoire) 75 % (37/15), 1D4 + 1D4 (E) points de dégâts

Lance magique : 50% (25/10). 1D6 (E) points de dégâts

Protection

Armure : Les peaux de bêtes et le cuir dont il est recouvert lui procurent 1 point d'armure.

Compétences

Connaissance	25 % (12/5)
Savoir-faire	25 % (12/5)
Sensorielle	75 % (37/15)
Influence	75 % (37/15)
Action	25 % (12/5)
Chamanisme	75 % (37/15)

Personnalité

Chétif, menaçant, rancunier

Sortilèges

- **Contacter les tcho-tchos**. Le shaman doit lancer le contenu d'une fiole dans les airs et lancer son appel à haute voix. Les vents tourbillonnants transportent cet appel jusqu'aux tcho-tchos qui viennent en bande chercher leurs offrandes ou attaquer des intrus.
- **Instiller la Peur**. Les imprécations du shaman lui donnent une voix inhumaine. Le sortilège abaisse les défenses mentales de la cible (un dé de malus aux tests de SAN). En cas d'échec, la victime est contrainte de reculer de cinq pas, comme effrayée par une horreur. En cas d'échec maladresse, elle perd 1 point de SAN.
- **Enchanter une lance**. Le shaman plonge une lance de fer dans le cœur d'un être vivant en lançant son sortilège. Il peut ensuite utiliser cette lance pour parer des attaques (deux dés bonus aux tests de parade), ou la jeter sur un adversaire (deux dés bonus au test de lancer). Le sortilège disparaît dès que le shaman lâche cette arme.
- **Commander à un animal**. À la vue de l'animal qu'il souhaite commander, le shaman s'entaille la main avec un colifichet fabriqué avec les os du même genre d'animal. Il peut ensuite donner à l'animal un ordre simple (attaquer, se coucher, etc.). Au bout d'une heure, l'animal n'obéit plus et à la tombée de la prochaine nuit, il devient furieux et attaque à vue la première créature qu'il croise. Son délire cesse à sa mort ou celle de sa victime.

Le Gardien peut inventer les sortilèges qu'il juge utiles en n'oubliant pas que le shaman est proche de la nature. Par exemple, il est incapable d'agir contre de la technologie.

La cité glaciale du peuple Tcho

Une journée à cheval

Il faut toute une journée de cheval pour se rendre jusqu'à la cité du peuple Tcho, située à l'ouest du village. Les Mongols, qui connaissent bien le chemin, assurent qu'il n'existe aucun terrain permettant à l'avion de se poser sans risquer l'incident.



Selon les évènements qu'ils ont provoqués, les investigateurs peuvent arriver en position de force ou pas :

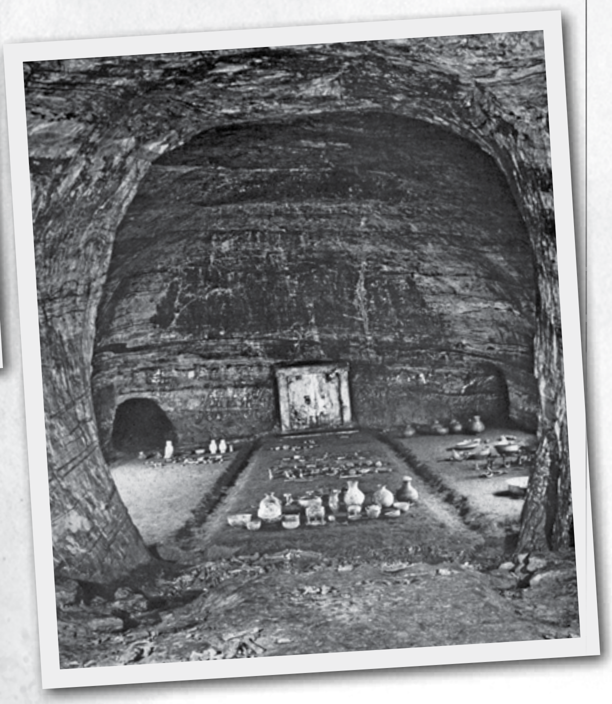
• Simple escorte du tribut. Le jeune Noraan et le bétail sont encadrés par trois Mongols et par les investigateurs. S'il est toujours vivant, le shaman les accompagne.

• Expédition armée. Si les investigateurs ont démasqué le shaman, ils peuvent solliciter l'aide Oïkan Joïra. Ce dernier se montre dur en marchandage. Contre un fusil, il donne des chevaux et un guide. Pour chaque fusil suivant, il donne un homme et son cheval. Pour une caisse de cartouches, il donne deux hommes et leurs chevaux... Les investigateurs peuvent également négocier des vivres, des médicaments, des outils ou de l'alcool.



Jusqu'au milieu de l'après-midi, la colonne de cavaliers progresse dans un désert de pierrailles. Il faut grimper des escarpements, éviter les éboulis et lutter contre un vent glacial qui lacère le visage. Au loin, ils aperçoivent quelques loups dissuadés par leur nombre. Mais bientôt, les investigateurs parviennent jusqu'à une faille qui éventre le plateau rocheux de Ranksacaan.





Quelques pins malingres percent un sol pauvre et aride. Sur l'un d'eux, les investigateurs peuvent faire une découverte étrange : on a placé une branche de sapin à l'envers, lui donnant l'aspect d'un personnage cloué sur le tronc. Juste en dessus, on devine la petite silhouette d'un humanoïde dessinée sur le tronc. Ces signes ne sont que des avertissements. Les chevaux sont nerveux et les Mongols scrutent les alentours avec méfiance.

Le site des offrandes se trouve à l'entrée de la faille. C'est une grotte percée dans la falaise. Elle contient encore les restes de précédents tributs. Rapidement, les investigateurs peuvent se rendre compte que les tcho-tchos ont marqué leur territoire pour dissuader les intrus de pénétrer jusqu'ici : d'étranges silhouettes non humaines sont dessinées sur les murs et les parois de la faille ! À la manière d'inquiétants pétroglyphes, la tribu qui vit ici a poché des corps à l'aide d'une teinture de couleur sombre : du sang (0/1D3 SAN).

Mais surtout, on peut découvrir le corps d'un tcho-tcho gisant sur le sol, la gorge lacérée. Les Mongols indiquent qu'il peut s'agit de la blessure d'un ours ou d'un tigre. En tout cas, il s'agit d'un prédateur de grande taille.

Note au Gardien

Il s'agit d'un esprit affamé, comme expliqué dans le paragraphe suivant. Les investigateurs peuvent éventuellement faire le rapprochement avec les ombres qui ont survolé le village).

Note au Gardien

L'approche de la cité glaciale des tcho-tchos peut être réalisée de différentes manières de la part des investigateurs :

• Ils ont démasqué le shaman et s'en servent comme otage pour négocier avec les tcho-tchos.

• Ils suivent les offrandes en restant cachés pour surprendre les tcho-tchos.

• Ils forcent le passage avec des hommes en arme pour tenter d'entrer dans la cité.

• Ils se cachent en attendant l'arrivée de l'expédition de Sayk Fong Lee.

• Etc.

Dans tous les cas de figure, l'expédition militaire a l'avantage du nombre et les moyens de s'emparer de l'Urne de Jade à la place des investigateurs.

L'embuscade des tcho-tchos

Pour la suite du scénario, nous allons considérer que les investigateurs s'avancent prudemment vers la cité glaciale, en essayant de ne pas attirer l'attention et d'en apprendre plus sur l'endroit où se trouve l'Urne de Jade qu'ils recherchent.

En fait, les investigateurs ont été repérés par les tcho-tchos bien avant d'entrer dans la faille. Des guetteurs indigènes sont postés dans les hauteurs et avertissent immédiatement le reste de la tribu de toute approche.

Mais surtout, la tribu vient d'être attaquée par deux Esprits Affamés aux ordres des Shen De. Ils ont été invoqués et soumis par les Poissons qui Marchent afin de rechercher l'Urne de Jade. Cependant, les tcho-tchos se sont montrés plus forts et ont anéanti les deux Esprits Affamés, dont il ne reste que des lambeaux noirs.

La tribu est donc en alerte et se prépare à recevoir tous ceux qui s'engagent dans la faille !

L'embuscade qui attend les intrus est d'une simplicité déconcertante. Depuis la grotte aux offrandes jusqu'à l'entrée de leur cité glaciale, les tcho-tchos ont déposé les cadavres de leurs congénères tués par les Esprits Affamés. Les investigateurs découvrent donc une succession de corps et aucun signe de vie alentour. Cette mise en scène est destinée à laisser croire que les tcho-tchos ont été anéantis afin de tromper la vigilance des intrus.

Lorsqu'ils parviennent devant les entrées de la cité glaciale (notées 1 sur le plan, cf. p. 36), les investigateurs découvrent une scène de carnage : une vingtaine de corps ensanglantés jonchent le sol. C'est un piège !

- Tout à coup, un hurlement retentit dans les grottes. C'est le signal de l'attaque !
- Tous les corps de l'entrée sont ceux de tcho-tchos bien vivants qui se jettent sur les intrus.
- D'autres humanoïdes hideux sortent des grottes et arrivent en renfort.
- Il en sort de partout : sous les corps, dissimulés dans les crevasses et tombant des murs.
- En quelques minutes, ils submergent les investigateurs par leur nombre et font prisonniers tous les intrus.
- Les investigateurs sont désarmés de leurs fusils et de leurs couteaux, mais pas fouillés.
- Leurs chevaux sont sauvagement tués et la viande est partagée entre les tcho-tchos.
- Puis ils sont emmenés à l'intérieur de la cité pour être sacrifiés.



Les tcho-tchos

Ce sont des créatures humanoïdes atrophiées mesurant généralement un mètre vingt. Leur constitution leur permet de vivre en partie nus, même s'ils s'habillent de peaux d'animaux pour affronter les rigueurs de l'hiver. Ils forment une tribu dégénérée probablement issue des plateaux du Tibet où l'on suspecte d'autres présences de cette espèce.

Ils se sont établis dans des grottes glaciales où une larve stellaire est prisonnière de la glace. Ils considèrent la créature comme leur divinité à laquelle ils offrent leurs prisonniers et du bétail. Leurs rites anciens les poussent sans cesse à trouver de quoi rassasier l'appétit de la créature dont ils n'entendent que les gémissements, mais dont ils craignent la colère.

Attitude

Les tcho-tchos viennent d'être attaqués par deux esprits affamés et sont donc sur leur garde. Ils tenteront de capturer tous les intrus afin de les offrir à leur dieu.

Ils obéissent aveuglément à leur shaman. Il est impossible d'établir un dialogue avec les autres sans passer par lui.

Caractéristiques

Points de Vie : 12

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : 1

Options de Combat rapproché : Les tcho-tchos disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. Ils peuvent manier des armes humaines.

Combat rapproché 35 % (17/7), 1D3 points de dégâts

Combat rapproché (gourdin d'os) 35 % (17/7), 1D6 points de dégâts

Compétences

Discrétion	60% (30/12)
Intimidation	40% (20/8)
Nager	45% (22/9)
Pister	50% (25/10)

Perte de Santé Mentale

0/1D3

Note au Gardien

L'embuscade des tcho-tchos est uniquement destinée à capturer les étrangers afin de les offrir à la larve stellaire. Mais si les investigateurs se sont montrés suffisamment méfiants, il est possible qu'ils ne tombent pas tous, voire pas du tout, dans ce piège.

Dans ce cas, le Gardien signale l'arrivée de la colonne des séides de Sayk Fong Lee. Elle entre à son tour dans la crevasse et découvre le piège. Mais les hommes parfaitement armés et entraînés ont tôt fait d'anéantir la menace tcho-tcho et de s'emparer de l'Urne de Jade. Ils repartent immédiatement.

Pendant ce temps, les investigateurs peuvent se dissimuler dans l'une des nombreuses grottes ou crevasses. Mais comme nous l'avons déjà vu en introduction au présent scénario, l'Urne de Jade leur échappe dans tous les cas.



La cité des tcho-tchos

À l'origine, cet endroit a été choisi par les hommes pour cacher l'Urne de Jade qui abrite les cendres de l'Écorcheur Céleste. La présence de la larve stellaire devait servir à éloigner les intrus, d'ailleurs l'Urne de Jade se trouve toujours dans la cité.

Ce que n'avaient pas imaginé les humains, c'est que cet endroit deviendrait un repaire d'une harde de tcho-tchos, dont le shaman serait en mesure d'exploiter une partie du pouvoir de l'Écorcheur via la Pièce de Fortune qu'il a en sa possession.

Ces humanoïdes hideux et violents vénèrent comme un dieu la larve stellaire à demi-captive de la glace et lui offrent régulièrement des victimes et du bétail.

1) Les entrées



Deux entrées conduisent à l'intérieur de la cité glaciale. Les abords sont ornés de peintures rupestres représentants des silhouettes de tcho-tchos dessinées avec du sang.

Des déchets de toutes sortes encombrent les abords : ossements, débris de peaux, éclats de pierre, armes humaines brisées, déjections, etc. Le froid intense qui règne dans la cité tend à figer ces immondices sous une pellicule de givre grisâtre, qui en ajoute à l'inquiétude des étrangers. Les deux entrées sont distantes d'environ cinquante mètres.

2) La salle de garde

Les deux entrées conduisent à une vaste salle qui dessert le reste de la cité. Les couloirs sont faiblement éclairés par des creusets en pierre où les tcho-tchos brûlent des graisses malodorantes. C'est généralement là que les tcho-tchos se postent en cas de danger.

Certains peuvent grimper dans des failles le long des murs afin de lâcher des pierres sur les intrus.

3) Les nids de la harde

Les membres de la harde occupent pratiquement tous les recoins des grottes. Les tcho-tchos se bâtissent des nids à même le sol à l'aide de branches et de peaux. Ils entretiennent des foyers de branches et de graisse qui éclairent faiblement leurs tanières.

4) La salle des cérémonies

La plus vaste salle de la cité est dédiée aux cérémonies et aux sacrifices. Un peu partout, les tcho-tchos ont élevé des autels de pierre et des dolmens sur lesquels ils grimpent pour frapper leurs tambours rituels et rendre hommage à leur dieu. Durant ces festivités, le rythme des percussions accompagne les chants sauvages des humanoïdes, jusqu'à la transe.

5) Le tunnel des offrandes

C'est un boyau rocheux poli par un ancien siphon. Aujourd'hui, ses parois sont gelées. Les tcho-tchos y jettent les victimes offertes à leur dieu, qui glissent inexorablement vers leur funeste destin.

6) La larve stellaire de Cthulhu

(cf. encadré p. 38).

Le fond de la salle constitue la base d'un glacier où le corps de la larve stellaire est à moitié prisonnier. Elle peut simplement attraper les victimes sacrifiées qui passent à portée de ses membres.

7) La corniche interdite

Il est très difficilement possible de se rendre jusqu'à cette corniche sans risquer de glisser jusqu'à la larve. Cet endroit est maintenant un cimetière de glace de précédentes victimes humaines qui sont parvenues à y trouver refuge. Elles sont toutes mortes de faim, de froid et d'épuisement. C'est là que les investigateurs peuvent retrouver la trace d'une expédition japonaise parvenue ici avant eux.

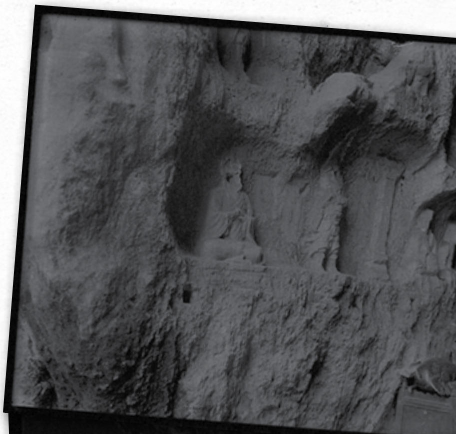
Les passages qui conduisaient au reste de la cité ont été scellés par de lourdes pierres. Les précédentes victimes n'ont pas réussi à dégager un passage, mais ont considérablement déblayé les accès. Les investigateurs pourront finir le travail bien avant l'épuisement.

Combien sont les tcho-tchos ?

Disons qu'ils sont environ une cinquantaine. Mais le Gardien peut ajuster leur nombre selon les besoins de l'histoire. Ce nombre est suffisant pour submerger les investigateurs et les capturer. Mais il n'est pas suffisant pour s'opposer aux forces armées de Sayk Fong Lee. Après le départ de ces dernières, les tcho-tchos pourront avoir été anéantis.

L'Urne de Jade

Le précieux artéfact recherché par les investigateurs et les diverses factions se trouve bien dans cet endroit. Mais il est figé dans une niche glacée située juste au-dessus du tunnel des offrandes. On peut deviner un objet de couleur verdâtre à travers la glace. Pour s'en emparer sans risquer de l'abîmer, il faut creuser la glace à l'aide d'un piolet durant environ une heure.





Offerts au dieu

Objectifs de cette scène :

- Proposer un climax en forme de paroxysme sauvage.
- Permettre aux investigateurs d'échapper aux hommes armés de Sayk Fong Lee en se cachant sur « la corniche interdite ».

Le Gardien peut choisir de traiter ce passage de manière horrifique ou d'en faire une scène d'action d'anthologie.

Si les investigateurs sont capturés par les tcho-tchos, ils sont immédiatement sacrifiés à la larve stellaire. Les prisonniers ont les mains liées et sont conduits dans la salle des cérémonies où d'autres shamans président au rituel. La vaste caverne résonne du bruit des tambours de peaux et des chants impies des créatures humanoïdes. Les tcho-tchos ont allumé des brasiers qui lancent vers les plafonds des flammes rougeoyantes et des fumées opaques qui disparaissent dans des failles. Par moments, les shamans jettent dans les foyers des brassées d'herbes qui s'enflamment aussitôt et répandent dans l'atmosphère des volutes hallucinogènes. Les shamans les respirent à pleins poumons et entrent dans une transe sauvage et violente.

- Les prisonniers sont conduits devant le tunnel des offrandes. Il s'en échappe une puanteur pestilentielle et des gémissements avides et monstrueux. Quelque part au fond de ce tunnel, quelque chose à faim !
- Un test de *Trouver Objet Caché* peut leur permettre de remarquer le détail suivant : au-dessus du passage, figé dans la glace, ils peuvent apercevoir une urne de couleur verdâtre. L'Urne de Jade est bien là, mais hors de leur portée pour le moment.
- Les shamans en transe entament un nouveau chant sacrilège « *Ftha'nga, aï, aï, Cthulhu, Ftha'nga, Shubnigur, aï, aï, Teï Tran !* ». Debout sur les dolmens environnants, les tcho-tchos hurlent en invoquant leur dieu.
- On apporte une longue corde et les investigateurs y sont attachés environ tous les trois mètres.
- Puis quatre tcho-tchos saisissent le premier de la cordée et le jettent dans le tunnel. Il est stoppé par la corde trois mètres plus bas, mais déjà, les tcho-tchos jettent le second investigateur après lui.
- Mètre après mètre, un chapelet humain s'étire bientôt le long d'une pente glissante. Au fond de la grotte, son corps à demi pris dans la glace, une créature monstrueuse pousse une plainte. Il tend avec avidité ses membres sclérosés vers sa pitance. Sa gueule immonde et nauséeuse s'ouvre et se ferme avec frénésie. Une bave tiède et purulente s'écoule de ses langues violacées.



Dans cette situation désespérée, le salut des investigateurs peut venir de plusieurs éléments :

- Tout d'abord, les investigateurs sont attachés les uns aux autres. Cela leur évite de glisser rapidement vers la créature et leur donne quelques instants pour trouver un moyen de se tirer d'affaire.
- Vers le nord de la grotte se trouve une corniche. C'est là que d'autres sacrifiés sont parvenus à échapper à la créature, mais pas à la mort. Ils sont figés dans des postures glacées. Un uniforme japonais témoigne d'une tragédie récente. Le soldat a choisi de s'ouvrir le ventre plutôt que de se voir dévoré. Mais avec quoi s'est-il suicidé ? Une baïonnette !
- Divers petits équipements de soldats peuvent être découverts par les investigateurs : ceintures, vêtements, allumettes, etc. Mais aucune arme.

L'urne de l'Écorcheur Céleste

Alors que les investigateurs luttent pour leur survie ou ont trouvé refuge sur la corniche, ils entendent tout à coup les crépitements d'armes automatiques. La colonne de Sayk Fong Lee vient d'entrer dans la cité et procède méthodiquement à l'anéantissement de tous les tcho-tchos. La bataille est engagée entre une armée moderne et une hideuse tribu ancestrale.

- On entend des hurlements et des bruits de lutte tandis que, par moment, les investigateurs peuvent apercevoir les corps d'humanoïdes criblés de balles glisser depuis le haut du trou jusque dans la gueule insatiable de la créature prisonnière de la glace. Son festin commence.
- Les corps d'un séide et d'un tcho-tcho au corps à corps glissent à côté du chapelet humain. L'humanoïde a les crocs plantés dans la gorge du Mandchou et saisit au passage la jambe d'un investigateur.
- Une grenade roule vers la Larve. Elle explose en lui arrachant quelques lambeaux de chair, mais également en fissurant sa prison de glace. Les investigateurs peuvent utiliser avec succès le Brûloir de Hu Feng contre cette créature d'un autre monde.

Témoignage

« Voici trois ans, commençais-je, je suis allé en Mongolie avec l'expédition Fairchild. Sa mission était double : elle devait faire, d'une part, une étude minéralogique pour certains groupes financiers britanniques et, d'autre part, des recherches ethnographiques et archéologiques pour le compte du British Museum et de l'Université de Pennsylvanie. […]

Je me retrouvais dans une immense caverne, creusée à même le roc par la main d'hommes devenus poussière depuis des milliers d'années. Elle proclamait son âge immémorial aussi clairement que les pierres avaient eu une langue. Elle était plus qu'ancienne, elle était préhistorique. […]

À l'intérieur se dessinait en noir un tentacule du Kraken. Ce tentacule pendait dans la pierre jaune, séparé du corps monstrueux quand la pierre avait été brisée. Il avait bien quinze mètres de long. Sa face interne était tournée vers moi et, sur toute sa longueur, se voyaient les amas de hideuses ventouses. […]

Je levai les mains et exécutai les étranges gestes de salutation qui m'avaient été enseignés. J'entamai le rite de Khalk'ru… […]

Le rite se poursuivait encore et toujours… est-ce que la pierre ne se dissolvait pas autour du tentacule ?… Bougeait-il ce tentacule ? […]

J'eus la vision brève d'un énorme corps nébuleux d'où se projetaient d'autres tentacules qui se tordaient. Un souffle qui recélait le froid des espaces intersidéraux me frôla. »

Abraham Merritt – Les habitants du mirage – 1932



La larve stellaire de Cthulhu

Il y a plusieurs milliers d'années, dans une époque glaciaire, la larve stellaire tomba sur la Terre. Son corps, rendu brûlant par sa traversée de l'atmosphère, tomba dans un glacier qui se mit à fondre en partie. Les eaux libérées emportèrent la créature jusque dans une faille géologique, mais se figèrent à nouveau en emprisonnant la créature.

Au fil des siècles, la glace se mit à fondre libérant progressivement la Larve. Dans quelques centaines d'années, elle retrouvera sa liberté.

Pour l'heure, la plus grande partie de la Larve est toujours bloquée dans la glace. Cette immobilité a eu pour effet de plonger la créature dans le pire état de démence. Incapable de penser et de se souvenir de ce qu'elle est, elle n'aspire qu'à satisfaire ses instincts les plus primaires : manger et menacer. Paralysée et tétanisée par la glace, la Larve n'a pas le plein usage de ses membres. C'est la seule chose qui pourrait sauver celui qui glisserait vers elle.

Caractéristiques
FOR 350
DEX 55
POU 105
CON 300
TAI 60 (partie visible)
INT 00

Points de Vie : 36
Impact : +4D6
Carrure : +5
Mouvement : 0

Combat
Attaques par round : 1

Options de Combat rapproché : Elle ne dispose que d'un tentacule pourri par le gel.

Combat rapproché 5 % (2/1), 1D6 + 4D6

Protection
4 points de peau.

Pertes de Santé Mentale
2/1D10 SAN

La créature n'est pas visible dans son ensemble et n'est que faiblement éclairée.

- Les uns après les autres, les investigateurs parviennent à se libérer de la corde qui les relie. Ils rejoignent la corniche ou se mettent hors de portée de la créature en se fixant à des rochers saillants de la glace.

Après une vingtaine de minutes, les crépitements cessent. On entend alors le martèlement d'un burin contre la glace : les séides sont en train de découper la glace qui enserre l'Urne de Jade. Au bout d'un moment, les bruits cessent. Les séides sont remontés dans leurs véhicules et sont repartis en direction de la Mandchourie.

Laissés pour morts

Rappelons que la scène précédente peut ne pas avoir lieu si les investigateurs ont trouvé le moyen d'échapper à l'embuscade ou se sont cachés dans la cité glaciale en attendant le passage des soldats. Dans ce cas, le scénario s'achève sur leur isolement au milieu des grottes dévastées et ensanglantées.

Rassasiée, la créature moribonde pousse des gémissements reproduits par l'écho. Les détonations de la surface ont cessé et plus aucun bruit ne parvient aux investigateurs. Laissés pour morts par leurs ennemis, les investigateurs se regroupent sur la corniche, tandis qu'un froid silencieux et perçant envahit à nouveau les grottes.

Conseil de maîtrise

Comme pour le scénario précédent, il peut être pertinent d'interrompre la partie à la découverte d'éléments clés de l'histoire :

- Les investigateurs découvrent les origines de l'Écorcheur Céleste.
- Ils approchent de la cité glaciale de Mongolie.

Stoppez votre partie juste après ces descriptifs, cela renforcera l'attention de vos joueurs lors de la reprise…

Vers la suite de cette aventure

Excepté s'ils se montrent très habiles, il est peu probable que les investigateurs parviennent à s'emparer de l'Urne de Jade. Compte tenu de leur puissance de feu, nous allons considérer que c'est l'expédition de Sayk Fong Lee qui parvient à s'en emparer. Le sorcier mandchou attend maintenant son précieux artéfact.

Les investigateurs ont été abandonnés, laissés pour morts ou simplement ignorés par l'expédition. Leur avion a peut-être été détruit et il faut maintenant atteindre le village mongol pour trouver de l'aide.

Il leur faut rejoindre Harbin et retrouver leurs alliés mandchous et le prêtre orthodoxe.

Pour cela, le scénario suivant va les conduire à la frontière russe…

Climax et révélation

Plusieurs climax et temps forts ponctuent ce scénario en principe individuel :

Durant le séjour à Harbin :

- Le voyage dans le Rêve d'Opium du jeune maréchal Zhang Xueliang.
- La possibilité de s'allier Zhang Xueliang, le puissant seigneur de guerre du nord.
- La possibilité d'obtenir auprès du prêtre orthodoxe un sortilège capable de neutraliser les « démons de la terre » : les goules.

Durant le voyage en Mongolie :

- L'offrande à la larve stellaire de Cthulhu.

Les principales révélations de ce chapitre sont les suivantes :

- L'Écorcheur Céleste est en fait un chirurgien chinois brûlé par les Jésuites pour sorcellerie.
- Le shaman de la tribu mongole est un tcho-tcho.

AU CŒUR DU PAYS MANDCHOU

Soviétiques – Maigres bêtes – Harbin – Shen De – Empire des Ombres

Investigation	2/5
Action	3/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	5/5

Style de jeu :
Aventure occulte
Difficulté : Confirmé
Durée estimée : 4-5h
Nbre de joueurs : 5
Type de personnages :
tout investigateur
Époque : Septembre 1931

Résumé

Les investigateurs quittent la Mongolie pour tenter de rejoindre leurs alliés de Harbin. Ils font la connaissance d'un détachement d'exilés russes. Ils découvrent que le pays est plongé dans une étrange pénombre, semblable à celle qu'ils ont observée dans l'Empire des Ombres. En route, ils croisent les maigres bêtes de la nuit qui leur proposent d'échanger le Compas des Ombres contre l'Urne de Jade qu'elles ont obtenue en massacrant les séides.

À Harbin, les investigateurs découvrent que l'Empire des Ombres a commencé à envahir notre monde par un Portail des Ombres installé par les Shen De dans un temple abandonné. Là, ils découvrent la présence des Pages du Necronomicon. Ils tentent de refermer le portail et de neutraliser les ténèbres en détruisant le Brûloir de Hu Feng.

Les investigateurs endurent les cinq supplices de l'Arcane

Les protagonistes

Un détachement de soldats russes

À la frontière russe, les investigateurs retrouvent le capitaine Ivan Dimitri Donovief, croisé à Paris. Il commande un détachement de soldats soviétiques se faisant passer pour des Russes blancs en exil vers la Mandchourie.

Les maigres bêtes de la nuit

Les créatures de l'Empire des Ombres ont fait irruption dans notre monde. Elles ont décimé l'expédition des séides de Sayk Fong Lee et se sont emparées de l'Urne de Jade. Elles sont prêtes à l'échanger contre le Compas des Ombres, que les investigateurs ont en leur possession.

L'Empire des Ombres

Conformément à ses engagements auprès de Tokyo, la société secrète de l'Océan Noir a ouvert les portes de l'Empire des Ombres et plongé ainsi la Mandchourie dans une obscurité maléfique ! Le pays tout entier est envahi par les ombres, mais l'ambition des Shen De ne s'arrête pas là…

Tsatoba

Le shaman des Poissons qui Marchent recherche toujours le moyen de devenir Rançonneur de Droit Divin. Il poursuit ses préparatifs dans un temple abandonné non loin de Harbin.

Même s'il a été tué auparavant, son ombre poursuit son œuvre.

L'Arcane des Cinq Supplices

Les investigateurs ont plusieurs fois croisé ce pentagramme aux pouvoirs pernicieux. Pour affronter le final de cette campagne, ils peuvent décider de se soumettre aux cinq supplices de leur propre volonté !

Résumé des épisodes précédents

Les investigateurs ont surgi de l'Empire des Ombres au cœur du Palais des seigneurs mandchous afin d'y débusquer Sayk Fong Lee. Ils ont perdu la trace du sorcier et de sa fille tandis que les Shen De se sont emparés de tous les Portails des Ombres.

Cependant, ils sont désormais les alliés du seigneur de la guerre, le maréchal Zhang Xueliang et ont reçu les conseils d'un prêtre orthodoxe appelé Sergeï Sebastianovich. Ces derniers leur ont permis de se rendre jusque dans une cité glaciale de Mongolie, à la recherche de l'Urne de Jade, qui abrite les cendres de l'Écorcheur Céleste.

Sur place, les investigateurs ne sont pas parvenus à empêcher les séides de Sayk Fong Lee de s'emparer de l'urne et ont été laissés pour morts. Ils ont toujours en leur possession le Brûloir de Hu Feng, le Compas des Ombres et la Carte des Portails.

Enjeux et récompenses

- **S'allier un détachement de soldats russes**
  À la frontière russo-mandchoue, les investigateurs retrouvent Ivan Dimitri Donovief, qu'ils ont rencontré à Paris. Il est accompagné d'un détachement de

Frise chronologique

Comme indiqué dans le scénario précédent, il est possible que les investigateurs ne se soient pas rendus jusqu'en Mongolie. Dans ce cas, le Gardien enchaîne directement avec les enjeux dans Harbin, au chapitre intitulé *Retour à Harbin*, page XX :

- Les investigateurs découvrent que l'Empire des Ombres envahit la Mandchourie.
- Ils retrouvent le prêtre orthodoxe Sergeï Sebastianovich dont les tatouages ont été prélevés par les Shen De.
- Sergeï leur révèle l'existence du repaire des Shen De. Les investigateurs peuvent s'y attaquer ou rechercher le lac des Veilleurs, dans les montagnes de l'Est.
- Les maigres bêtes de la nuit attaquent leur train après leur départ de Harbin.

De plus, le déroulé des derniers évènements de cette campagne peut être grandement impacté par les décisions et les réussites des investigateurs, comme cela est détaillé dans l'encadré intitulé « *La décision des investigateurs* ». Ils devront choisir de s'en prendre à Tsatoba ou de le laisser derrière eux pour rallier le lac des Veilleurs au plus vite (dans le dernier scénario de cette campagne).

soldats se faisant passer pour des Russes blancs cherchant refuge à Harbin.

- **Négocier avec les maigres bêtes de la nuit**
Les créatures ont anéanti l'expédition de Sayk Fong Lee et se sont emparées de l'Urne de Jade. Elles veulent maintenant récupérer le compas de l'Empire des Ombres, que les investigateurs ont en leur possession. Parmi elles se trouve peut-être la maigre bête sauvée par les investigateurs à Dairen !
- **Traquer les Shen De**
Les investigateurs peuvent tenter de surprendre le shaman des Poissons qui Marchent jusque dans leur repaire. S'ils échouent, ils peuvent se voir contraints de subir les cinq supplices de l'Arcane et découvrir qu'ils ouvrent la voie à des pouvoirs permettant d'affronter le Rançonneur de Droit Divin et sa monture.

Ambiance

L'Empire des Ombres a obscurci la Mandchourie. Ce pays inconnu des investigateurs est plus que jamais une terre hostile, sillonnée par les armées humaines et hantée par les créatures de la nuit. Les armées chinoises, russes et japonaises se déplacent en aveugle et jettent sur les routes des flots de réfugiés qui n'ont nulle part où aller.

Au milieu de cette guerre d'un autre monde, les investigateurs découvrent de nouveaux alliés et de nouvelles trahisons. Ils découvrent surtout qu'ils ne luttent pas seulement contre Sayk Fong Lee. Le danger provient également de l'Empire des Ombres et de Tsatoba, déterminé lui aussi à chevaucher le Messager des Tourmentes !

Le chemin du retour

Quitter la cité glaciale

Les investigateurs ont été laissés pour morts dans la cité glaciale de Mongolie. Selon le cas, il leur est plus ou moins facile de rejoindre le village des sédentaires mongols ou toute autre destination.

- S'ils sont sur la corniche à proximité de la Larve Stellaire, les investigateurs doivent trouver un moyen pour remonter le boyau ou finir de dégager le tunnel conduisant à la cité glaciale. C'est laborieux, mais pas insurmontable.
- Dans toute autre situation, le Gardien adapte leur retour. Ils peuvent découvrir le sort des tcho-tchos et surtout confirmer la disparition de l'Urne de Jade. Les innombrables douilles qui jonchent le sol et les traces de pneus à l'extérieur des grottes sont autant d'indices qui confirment la réussite de l'expédition de Sayk Fong Lee.

Leurs chevaux ayant été dévorés par les tcho-tchos, le chemin du retour sera plus pénible qu'à l'aller. Les investigateurs sont désarmés et doivent parcourir à pied un territoire sauvage et hostile. D'ailleurs, les loups rôdent à nouveau et sont peut-être moins impressionnés que la première fois.

Le village des sédentaires mongols

Dès que les investigateurs sont en vue du village, les cavaliers viennent à leur rencontre. Le chef du village, Oïkan Joïra les reçoit à nouveau dans la grande maison de pierres pour évoquer avec eux les évènements récents et s'accorder sur ce qu'il convient de faire maintenant. Selon la nature des évènements, le Gardien ajuste le récit aux décisions des investigateurs :

- Si le shaman tcho-tcho a été démasqué, il faut également que les tcho-tchos aient été anéantis pour que le chef du village et ses habitants soient véritablement soulagés. Sans quoi, ils craignent désormais la vengeance de ces créatures.
- Le Gardien peut décider que l'expédition des séides a fait halte dans le village. Elle peut y avoir commis des exactions. Dans ce cas, certains villageois peuvent considérer que ce sont les investigateurs qui ont apporté le malheur jusqu'ici et qu'ils doivent partir. Malgré leur victoire sur la Larve Stellaire, le rejet des habitants peut susciter de l'amertume chez les investigateurs, contraints de quitter les lieux sans pouvoir réparer les malheurs causés à cette communauté perdue.
- Mais Oïkan Joïra n'est pas un ingrat. Les investigateurs ont peut-être réussi à sauver l'enfant promis au sacrifice et leur présence, aussi meurtrière soit-elle, a profondément bouleversé l'avenir auquel les sédentaires s'étaient

résignés. Il peut donc proposer de l'aide si cela peut aider les investigateurs à rentrer à Harbin ou ailleurs.

L'avion du Capitaine Yiang

Si les investigateurs ont pris la peine de se montrer très vigilants concernant la sauvegarde de l'avion, le Gardien peut considérer qu'il est resté en état de prendre l'air à nouveau. Cela suggère que les investigateurs ont pris toutes les précautions afin qu'il ne soit pas repéré par leurs ennemis, ni détruit : éloignement du village, recherche d'une cache appropriée, sentinelles, ou ordre de décollage immédiat en cas d'alerte.

Dans le cas contraire, le capitaine Yiang a été pris de cours par l'arrivée de la colonne des séides. Il a bien tenté de décoller, mais l'avion a été pris pour cible par des mitrailleuses et son réservoir a été touché.

- Si l'avion est intact, les investigateurs peuvent l'utiliser immédiatement pour rejoindre Harbin. Le plan de vol prévoit de rallier le poste-frontière de Mandchouria, au nord. Puis d'y faire le plein et de suivre la voie ferrée jusqu'à Harbin en espérant que les Japonais n'aient pas déjà pris la ville.

Note au Gardien

Ce plan n'aboutira pas, car le pays est plongé dans le noir. Un vol de nuit avec cet appareil est impossible sans points de repères visuels. Il leur faudra prendre un train).

- Si l'avion est endommagé, les investigateurs peuvent demander l'aide d'Oïkan Joïra. Il leur propose des chevaux et des guides en direction du nord, afin de rejoindre la rivière qui coule au nord. Là, des bateliers pourront les conduire à Mandchouria.

Selon le cas, le capitaine Yiang adapte sa décision. Le Gardien doit juste garder en tête qu'il n'accompagnera pas les investigateurs jusqu'au bout de l'aventure :

- Il peut rester sur place pour tenter de réparer son avion.
- Il rejoint rapidement son poste ou une garnison militaire dès qu'il est en territoire mandchou.

Les bateliers du nord

Si les investigateurs sont contraints de remonter vers le nord à cheval, leur trajet va durer plusieurs jours. Il leur faut parcourir les étendues glacées battues par les vents, traverser des torrents de montagne, longer des corniches escarpées et toiser des loups attentifs au moindre faux pas.

Après avoir passé plusieurs nuits froides sous les étoiles pâles, le groupe parvient dans une vallée aride au centre de laquelle serpente une voie navigable. Cette voie naturelle est utilisée par des bateliers pour relier la ligne de chemin de fer mandchou située à l'est, aux villages et comptoirs commerciaux situés dans les lointaines contrées à l'ouest de la Mongolie.

Les Mongols ont conduit les investigateurs jusqu'à un petit port fluvial. Sur la grève, quelques baraquements de pierres et de planches procurent de maigres abris. Quelques tentes et empilements de marchandises constituent le reste du village.

Dans quelques semaines, la glace aura envahi le lit du fleuve, rendant la navigation impossible. Tous les bateaux s'apprêtent donc à rejoindre des eaux plus clémentes jusqu'à l'année prochaine. Les équipages ont bien remarqué la situation dans laquelle se trouvent les investigateurs. En effet, ces derniers n'ont guère le choix : longer le fleuve à cheval ou s'embarquer pour une descente plus rapide.

Les hommes qui vivent ici sont rudes à la tâche et en affaire.

- Oukom est le capitaine d'un bateau transportant des peaux. Il trouve intéressant d'embarquer des hommes armés de fusils qui pourraient dissuader les brigands. Mais il va tout de même tenter d'obtenir des armes, des munitions, des outils, etc. À bord, les investigateurs pourront séjourner sur le toit de la cabine et bénéficier d'un repas par jour.
- Fayoun commande un bateau transportant de la viande séchée et des sacs de plantes aux vertus médicinales destinées aux pharmacopées chinoises. Il s'intéresse aux chevaux des investigateurs qu'il compte échanger sur place pour conclure une dernière affaire.

Le Gardien peut résumer le voyage par bateau, ou l'agrémenter par une attaque de brigands du fleuve ou tout autre incident nécessitant l'intervention des investigateurs. Leur escorte mongole n'ira pas plus loin.











Un village flottant sur un fleuve du nord



Oukom

Un batelier

Personnalité

Rude, commerçant, négociateur



Fayoun

Un batelier

Personnalité

Calculateur, opportuniste, concurrent

Mandchouria, ville-frontière

Les investigateurs échouent dans la ville-frontière de Mandchouria, durant les premières gelées de l'hiver. Malgré le fait qu'il soit la clé de contrôle du transport par voie ferrée entre la Russie et la Mandchourie, l'endroit est miséreux et isolé du reste du monde. Il règne une atmosphère de désolation, que la rare clarté des journées de plus en plus courtes contribue à accentuer.

S'ils sont venus en avion, il est probable que leur appareil, malmené par le froid durant sa période de rodage, refuse d'aller plus loin ou n'ait pas assez de carburant pour emmener les investigateurs ailleurs.

L'activité est essentiellement regroupée autour de la voie ferrée :

- À une centaine de mètres de la gare se trouve le poste-frontière officiel. Chinois et Russes se partagent des baraques en planches et quelques sacs de sable.
- Autour de la gare, le long des voies ferrées, on peut apercevoir une grande quantité de baraquements. C'est là qu'est stationnée la garnison mandchoue, ainsi que les étrangers et autres réfugiés qui tentent de rejoindre Harbin.
- Un train est arrêté le long du quai. On a fait descendre la plupart des passagers russes, le temps de les contrôler. Ils devront prendre le train suivant.

Le train à quai devait partir dans quelques heures en direction de Harbin.

Rappelons qu'en principe, les investigateurs sont pourvus d'un laissez-passer remis par le maréchal Zhang Xueliang. Ce document officiel suffit à leur permettre de monter à bord sans plus de contrôle.



Tandis que les investigateurs organisent leur départ pour Harbin, l'un d'eux est discrètement pris à partie par un Russe en civil. C'est Ivan Dimitri Donovief, qui va tenter de convaincre le groupe de l'emmener avec d'autres Russes.

« *Vous souvenir de moi ? Paris… Escorte Sayk Fong Lee !* »

Les Russes blancs en exil

Objectifs de cette scène :

- Attirer l'attention des investigateurs sur l'existence d'une faction russe, afin qu'ils reconsidèrent leurs alliances possibles. Dans les faits ces hommes peuvent devenir l'escorte armée des investigateurs.
- Apporter un peu de tension autour d'un nouvel enjeu.

Note au Gardien

À partir de cet instant, et tant qu'il le pourra, Ivan Dimitri Donovief ment aux investigateurs. La plupart des informations qu'il donne ou qu'il invente sont parsemées ou exclusivement composées de mensonges. Mais il pourra s'en expliquer plus tard avec les investigateurs s'il atteint ses vrais objectifs. S'il échoue, peu importe, car il sait qu'il ne pourra pas rentrer en Russie.

Il a été formé par les services de renseignements soviétiques. Il ment avec un tel aplomb que toute tentative d'interrogatoire ou test de Psychologie est un test majeur.

La petite ville de Mandchouria, sous les premières neiges



Un poste frontière russo-mandchoue





Ivan Dimitri propose de conduire les investigateurs jusqu'à un baraquement où il patiente avec une douzaine d'hommes, exilés comme lui. L'endroit est sale et répugnant. Depuis les lits superposés, des couvertures puantes rongées de vermines pendent lamentablement. Un unique et antique poêle à bois parvient avec peine à maintenir la température de la pièce aux alentours de 10°.

Le baraquement est occupé par une douzaine d'hommes d'origine russe. Tous sont emmitouflés dans de grands manteaux de laine et portent la chapka rabattue sur les oreilles.

Ivan Dimitri expose sa situation aux investigateurs :

- Il a échoué dans sa mission de surveillance de Sayk Fong Lee.
- Il est désormais un réfugié politique qui accompagne des Russes blancs et des réfugiés politiques dans l'exil.
- Il demande l'aide des investigateurs pour passer la frontière avec des exilés et rejoindre Harbin. Là, ils pourront demander l'asile à une nation occidentale.

Que peut-il offrir en échange ?

- Il peut leur indiquer quelques repères secrets de Sayk Fong Lee (faux).
- Si on leur donne des armes, ses réfugiés peuvent se battre aux côtés des investigateurs (en partie vrai : le détachement est très peu équipé).
- « *Sayk Fong Lee recherche un lac mystérieux. Je sais où il se trouve.* » (Ceci est vrai. Durant le voyage en Transsibérien, Ivan Dimitri a eu le temps de fouiller les documents de Sayk Fong Lee). Cette information vaut de l'or et Ivan Dimitri compte bien en tirer le maximum.

Au jeu des faux-semblants, les investigateurs possèdent également un laissez-passer signé du maréchal Zhang Xueliang. Or, le Russe ignore que le maréchal n'est plus esclave de l'opium dispensé par Sayk Fong Lee. Il est donc possible de lui faire croire qu'il leur a été donné par le sorcier mandchou en personne. Ils peuvent donc jouer la transparence ou l'opacité selon qu'ils considèrent le Russe dans leur camp ou pas.

Pour la suite du récit, nous allons considérer que les investigateurs acceptent la proposition des Russes et s'encombrent d'une douzaine de réfugiés politiques russes… Leur laissez-passer leur permet de faire passer ses hommes.



Ivan Dimitri Donovief

Officier soviétique

C'est un géant de presque deux mètres aux larges épaules et au crâne rasé.

Les investigateurs ont déjà croisé ce capitaine de l'Armée rouge durant l'exposition des chemins de fer à Paris. Il a troqué son uniforme impeccable pour d'austères vêtements civils, car ses objectifs ont changé depuis qu'il a escorté Sayk Fong Lee jusqu'ici :

Ses ordres

- Entrer en Mandchourie avec son détachement.
- S'assurer que Sayk Fong Lee est toujours à la tête du pays et le forcer à tenir ses engagements.
- En cas de danger, éliminer le sorcier mandchou.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 2.

- Durant le voyage en Transsibérien, le Russe a appris que Sayk Fong Lee s'était emparé du Portail des Ombres (le tatouage de Louis Lonsdale).
- Il a également découvert que le sorcier conduisait diverses tractations avec les autres nations européennes, et surtout appris qu'il leur promettait des accords incompatibles les uns avec les autres. Il en a conclu que Sayk Fong Lee avait prévu de trahir une partie de ses alliances.

Caractéristiques

FOR	65
DEX	50
POU	70
CON	70
APP	60
EDU	50
TAI	75
INT	60

Points de Vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 70
Points de Magie : 4

Compétences

Connaissance	25 % (12/5)
Savoir-faire	25 % (12/5)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Action	75 % (37/15)

Langues (chinois) : 25 % (12/5)
Langues (français) : 10 % (5/2)

Personnalité

Discipliné, impressionnant, autonome

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

Note au Gardien

Le capitaine soviétique et ses hommes ignorent ce qui s'est tramé depuis que Sayk Fong Lee a rejoint Harbin. Ils ignorent sa trahison ou le fait que le maréchal Zhang Xueliang commande à nouveau aux armées.

Le Gardien peut donc devoir improviser leurs réactions et s'adapter aux tractations des investigateurs vis-à-vis de ce détachement.





Les réfugiés politiques russes

Des soldats soviétiques déguisés

Ils se nomment Boris, Leonid ou Yakov. Tous sont des serviteurs du régime soviétique en mission pour la patrie. Leur entraînement les fait obéir aveuglément au capitaine Ivan Dimitri.

Chantage stalinien

Aucun de ces hommes n'est volontaire. Chacun d'eux a une épouse, un enfant ou un parent au pays. Le régime stalinien a menacé de s'en prendre à leur famille si la mission était un échec.

Cela signifie que les investigateurs ne pourront pas les manipuler contre leur gré. Pour conserver leur aide en toutes circonstances, l'objectif annoncé doit toujours être la réussite de la mission : éliminer Sayk Fong Lee !

Caractéristiques

Points de Vie : 13

Impact : +1D4

Carrure : +1

Mouvement : 8

Santé Mentale : 65

Combat

Armes de poing (Nagant M1895) 50 % (25/10), 1D8 (E) points de dégâts

Corps à corps (baïonnette) 50 % (25/10), 1D8 + 1D4 (E) points de dégâts

Lancer (grenade VIR-14) 50 % (25/10), 4D10/3m points de dégâts

Armes d'épaule (Mosin-Nagant M1891)50 % (25/10), 2D6+4. (E) points de dégâts

Difficiles à dissimuler, seuls trois soldats possèdent un fusil.

Voir les détails dans l'encadré *« L'équipement des garnisons russes ».*

Personnalité

Silencieux, patriotes, déterminés.

L'équipement des garnisons russes

Il s'agit ici de l'équipement dont les soldats russes disposent du côté de leur frontière. Les réfugiés russes sont équipés de quelques armes nettement plus discrètes.

Équipement réglementaire

- Une veste
- Un sweat-shirt en coton à manches longues
- Un pantalon
- Deux caleçons longs
- Un baudrier en cuir avec cartouchière
- Une paire de bottes en caoutchouc
- Un casque en acier
- Un havresac
- Une vareuse
- Un manteau long molletonné
- Une chemise
- 2 paires de chaussettes
- Une chapka
- Une bâche imperméable
- Une gourde en métal de 1,5 l
- Une gamelle en métal
- Une tasse en métal
- Un couteau
- Une fourchette
- Une cuillère
- Une trousse de couture
- Un rasoir avec étui
- Un blaireau
- Un savon
- Une brosse à dents
- Une serviette
- Un livret de solde
- Une pelle
- Un couteau de poche
- Un flacon de pétrole
- Une boîte de graisse
- Un étui à fusil
- 150 balles de fusil dont 10 clips chargeur.

Pour les officiers, l'équipement est le même, mais ils possèdent en plus :

- Une paire de jumelles avec un étui
- Une boussole
- Une montre-bracelet
- Un sifflet



Armement

Armement individuel :

- Fusil Mosin-Nagant M1891. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 1 (cf. *Manuel des Armes* p. 100)
- Fusil Mosin-Nagant M1891/30. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 1 (cf. *Manuel des Armes* p. 157)
- Une baïonnette. Dégâts 1D8 (E).
- Grenade VIR-14. Dégâts 4D10/3m. (cf. *Manuel des Armes* p. 189)
- Révolver Nagant M1895. Dégâts 1D8 (E). Cadence 3/2 (cf. *Manuel des Armes* p. 84)
- Révolver Nagant M1930, uniquement pour les officiers. Dégâts 1D8 (E). Cadence 3/2 (cf. *Manuel des Armes* p. 134)
- Pistolet T.K. Obraztsa 1926, uniquement pour les forces de l'ordre et la police politique. Dégâts 1D6 (E). Cadence 3 (cf. *Manuel des Armes* p. 144)

Armement collectif :

- Fusil-mitrailleur Degtyarev DP-27. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 6 (cf. Manuel des Armes p. 175)
- Mitrailleuse Maxim M1910/30. Dégâts 3D6+4 (E). Cadence 6 (cf. *Manuel des Armes* p. 183)

Véhicules

• Automitrailleuse BA-27

Pays d'origine : Union soviétique

Année de mise en service : 1928

Longueur : 4,62 m

Largeur : 1,812 m

Poids : 4,4 t

Moteur : 4 cylindres en ligne de 35 ch à refroidissement liquide

Boîte de vitesse : 3 rapports + marche arrière

Énergie : Essence

Réservoir : 190 litres

Autonomie : 350 km

Vitesse maxi : 48 km/h

Équipage : 4 personnes

Armement : 1 canon de 37 mm et 1 mitrailleuse Degtyarev de 7,62 mm

Blindage : 6 à 10 mm

Caractéristiques :

Mouvement : 11

Carrure : 10

Protection des passagers :12

Passagers : 4

• Camion AMO F15

Pays d'origine : Union soviétique

Année de production : 1924-1931

Moteur : 4 cylindres en ligne de 35 ch à refroidissement liquide



Boîte de vitesse : 4 rapports + marche arrière

Énergie : Essence

Réservoir : 70 litres

Autonomie : 250 km

Vitesse maxi : 50 km/h

Places assises : 2

Charge utile : 500 kg

Prix : 600 $

Caractéristiques :

Mouvement : 11

Carrure : 7

Protection des passagers : 2

Passagers : 2+

Note : Certaines notes renvoient au Manuel des Armes, dont les données de jeu correspondent à la 6e édition.







Qui sont les Russes blancs ?

On appelle Russes blancs les populations russes n'ayant pas accepté la révolution de 1917 et la prise du pouvoir par les bolcheviks. Ces populations regroupent des militaires, des civils, des politiques et, d'une manière générale, des partisans du Tsar et de la Russie impériale. Dans leur lutte des années 20, ces contre-révolutionnaires reçoivent l'aide des Britanniques, des Français et des Américains, mais ils sont mal encadrés et peu soutenus par la population. La guerre civile opposant l'Armée rouge aux armées blanches est perdue par ces dernières et la majorité des Russes blancs s'exile en Europe et un peu partout dans le monde, y compris en Chine.

Selon les sources, ils sont environ 1 500 000 à quitter leur patrie. Plus tard, ils sont suivis par ceux qui fuient les purges du régime stalinien en traversant les frontières de l'Europe ou de l'Asie. Certains d'entre eux poursuivent l'activisme politique et militaire, dans l'espoir de renverser un jour le régime communiste de Russie.

Les gardes rouges à la frontière

La traque des maigres bêtes

Notes au Gardien

Rappel des faits

• Les Shen De laissent délibérément ouvert un Portail des Ombres.

• La secte de l'Océan Noir appuie ainsi l'invasion de l'armée impériale japonaise.

• Les Shen De en ont profité pour invoquer des Esprits Affamés et les lancer à la recherche de l'Urne de Jade (dérobée par les séides en Mongolie).

• L'Empire des Ombres emprunte donc le passage pour envahir le Monde des Hommes.

• Les maigres bêtes de la nuit font de même. Elles recherchent le Compas des Ombres, dérobé par les investigateurs dans l'Empire des Ombres (leurs raisons sont inexplicables aux humains).

• Elles ont intercepté l'expédition des séides et récupéré l'Urne de Jade (utilisée pour négocier avec l'Écorcheur Céleste).

Parmi elles se trouve « le captif de Dairen », libéré par les investigateurs lors de leur arrivée en Mandchourie. La créature du mythe peut se montrer reconnaissante et préférer troquer l'Urne de Jade contre le Compas des Ombres, au lieu d'un affrontement terminal.

Une scène de tension

D'ordinaire, quand le Mythe de Cthulhu s'en prend aux investigateurs, il ne reste que peu, voire pas, de témoin de la scène. Dans cet épisode, l'objectif est de faire évoluer une scène promise à l'affrontement vers une scène de négociation avec les créatures.

Le Gardien doit donc manœuvrer les divers éléments à sa disposition jusqu'à ce que les investigateurs comprennent que les créatures recherchent un objet qu'ils ont en leur possession et proposent de faire l'échange.



Les soldats embarqués pour le front

Plusieurs possibilités d'intervention

Le Gardien peut provoquer l'intervention des maigres bêtes de la nuit de plusieurs manières, selon la route empruntée par les investigateurs :

- S'ils rejoignent Mandchouria en avion, elles peuvent attaquer l'appareil et le forcer à se poser.
- S'ils rejoignent Mandchouria en bateau. Elles attaqueront ensuite le train qui les conduit à Harbin.
- Elles peuvent également intervenir directement dans Harbin envahi par l'obscurité.

Attention : Tsatoba et les Shen De recherchent également l'Urne de Jade. S'ils découvrent que les investigateurs l'ont en leur possession lors de leur arrivée à Harbin, cela peut influencer la suite des évènements. Dans ce cas, et s'il préfère jouer la prudence, le Gardien peut faire intervenir les maigres bêtes durant le scénario suivant, lorsque les investigateurs se mettront en route vers le final de la campagne.

Le marchandage des ombres

Objectifs de la scène :

- Créer une scène de tension unique en proposant de négocier avec les créatures du Mythe !
- Permettre aux investigateurs de récupérer l'Urne de Jade, indispensable à la négociation avec l'Écorcheur Céleste, à l'insu de toutes les autres factions.

Comme pour le reste de la Mandchourie, la région que traversent les investigateurs à ce moment du récit est plongée dans l'obscurité. Qu'ils soient en train ou en tout au moyen de transport, les voyageurs aperçoivent soudain les ombres de créatures volantes passer devant la lune. Quelques instants plus tard, elles passent à l'attaque.

L'affrontement peut être brutal, violent, silencieux ou cauchemardesque. Mais en fin de compte, les investigateurs sont maîtrisés les uns après les autres par les maigres bêtes. Mais à l'instant où l'une d'elles s'apprête à refermer ses serres sur la gorge d'un investigateur, elle se ravise in extremis. Un test *de Trouver Objet Caché* permet de remarquer des marques de fer sur ses poignets. C'est bien la créature prisonnière de Dairen et elle vient de reconnaître l'Occidental.

Du bout d'une griffe, elle recherche le Compas des Ombres sur le corps de l'investigateur. Son regard est sans équivoque : elle veut cet objet.

Mais au même moment, un test *de Trouver Objet Caché* permet de remarquer qu'elle dissimule l'Urne de Jade dans les replis de sa peau.

Les investigateurs ont la possibilité de proposer un échange. Après quelques hésitations, la créature finit par comprendre la proposition des investigateurs (le temps de quelques sueurs) et accepte. Les maigres bêtes reprennent leur envol avec leur butin et rejoignent l'Empire des Ombres.

Pour le cas où les investigateurs échoueraient dans leur transaction, le Gardien considère que les maigres bêtes quittent les lieux et se rendent au lac des Veilleurs, attendant d'avoir une meilleure occasion.

Pourquoi les maigres bêtes n'anéantissent-elles pas ces hommes ? Parce qu'elles ont déjà été affaiblies par leur affrontement avec les Shen De. Elles préfèrent repartir avec le compas convoité plutôt que de tout perdre.

La Mandchourie sombre dans la nuit

Durant le voyage jusqu'à Harbin, et même au-delà, le Gardien prendra soin d'assombrir chaque nouveau jour un peu plus que la veille. Cela vient du fait que l'Empire des Ombres envahit graduellement le pays. La nuit froide et sombre cède la place à une journée de moins en moins claire. D'abord anodin, ce détail doit rapidement interpeller les investigateurs.

La veille de leur arrivée à Harbin, ce qui devrait être la journée est noir comme la nuit. Cette fois-ci, le doute n'est plus permis : la Mandchourie est assombrie par l'Empire des Ombres.



Ce phénomène n'est évidemment pas naturel et terrifie tous les habitants du nord, autant les militaires que les populations civiles. La superstition l'emporte, à raison, sur tout le reste ! Les habitants se calfeutrent chez eux, implorant tous les dieux des panthéons asiatiques. D'autres tentent de fuir la région et encombrent les routes de convois hystériques.

L'armée est paralysée et désorganisée. Les garnisons établissent les défenses là où elles se trouvent, sans coordination ni recherche d'efficacité. Les soldats tentent de se préparer autant à l'arrivée imminente de l'envahisseur nippon que des mystérieuses ténèbres qui envahissent la région.

Mises en scènes



Le Gardien peut s'inspirer des évènements ci-dessous pour accroître l'ambiance autour de cette obscurité croissante, qui mêle tragédie de la guerre et superstitions. Ces évènements sont hiérarchisés, du plus anodin au plus terrifiant :

- Des habitants scrutent le ciel avec attention et circonspection, s'interrogeant sur les origines de la baisse de clarté du jour.
- Sur une façade, un cadran solaire ne projette plus d'ombre (petite métaphore sur le risque que le temps se fige dans le Monde des Hommes).
- Les rares véhicules militaires et civils circulent avec les phares allumés.
- Des convois de civils envahissent les routes et cherchent à s'éloigner du cœur de Harbin.
- On tente d'éclairer les grandes avenues de Harbin avec les éclairages publics. Mais leur efficacité n'est pas optimum.
- Dans le lointain, on aperçoit les lueurs des combats opposant l'armée impériale aux Mandchous. Au départ lointaines, les détonations sont de plus en plus audibles.
- Une procession conduite par des moines brandit des flambeaux pour écarter les ténèbres. Elle cherche le réconfort et la sécurité autour d'immenses feux qui tentent d'éclairer la nuit.
- Des récitants psalmodient des prières et allument des lampions qu'ils laissent s'élever dans les airs pour tenter de contrer l'obscurité. On peut brièvement apercevoir des ombres planer autour des lueurs, puis déchirer les lampions qui retombent en flammèches sur le sol.
- Des nuées sombres traversent les cieux aveugles. Bancs d'oiseaux ? Créatures de l'ombre ?
- Des groupes de goules circulent dans le noir. Elles recherchent les charniers de la guerre, mais peuvent s'en prendre aux personnages isolés.
- À Harbin, le Portail des Ombres est placé dans la crypte d'un temple abandonné. C'est par là que l'Empire des Ombres entre dans le Monde des Hommes, en une large colonne virevoltante qui s'élève dans la nuit et d'où jaillissent les créatures de la nuit !





Une colonne de soldats chinois

Retour à Harbin

Trajet en train

Le laissez-passer dont disposent les investigateurs suffit à leur permettre d'embarquer dans le premier train en partance pour Harbin. Celui-ci s'arrêtera à Tsitsikar pour ravitailler et embarquer des renforts en direction de Harbin.

L'officier chargé des contrôles fait cependant semblant d'être préoccupé par les formalités concernant les réfugiés politiques russes. Un test de *Psychologie* suffit à se rendre compte que lui faire cadeau d'une arme en bon état lui permettant de mieux assurer ses fonctions suffit à étendre le pouvoir du laissez-passer à tous ceux qui accompagnent les investigateurs.

Réfugiés russes et investigateurs peuvent prendre place dans un train bondé. On leur ouvre un demi-wagon à bestiaux, qu'ils partagent avec des soldats mandchous.

Tsitsikar tombe !

Objectifs de cette scène :

- Montrer que la Mandchourie est envahie par deux ennemis : l'armée japonaise et l'Empire des Ombres. Les ténèbres ont tout envahi et amplifient la désolation de la guerre.
- Animer une scène de foule. Les habitants paniqués tentent de fuir devant l'envahisseur nippon. La prochaine ville qui tombera sera Harbin !

Située entre la frontière russe et Harbin, la ville de Tsitsikar est un nœud ferroviaire majeur et un enjeu stratégique pour les Japonais. Pour isoler Harbin et empêcher l'arrivée des renforts, les Japonais ont accéléré leur progression vers cette ville. Alors que le train des investigateurs s'approche de la ville, on peut apercevoir les éclairs provoqués par l'artillerie postée au loin. L'armée impériale est en marche et le train des investigateurs doit traverser la ville avant qu'elle ne tombe entre ses mains.

Mais à bord de la locomotive, un capitaine décide que le contingent qu'il transporte doit aider à la défense de la ville ! Le train s'arrête donc en gare et tous les soldats se précipitent sur les quais afin de s'opposer à l'envahisseur. Ne restent à bord que les mécaniciens, quelques civils et les réfugiés russes accompagnant les investigateurs.

Les investigateurs peuvent repartir au plus vite s'ils prêtent main-forte aux mécaniciens dans l'approvisionnement de la motrice. On peut faire le plein d'eau sous la citerne, déverser du charbon dans la réserve, etc.

Les troupes japonaises prennent d'assaut les villes chinoises











Un obus fait exploser un entrepôt, puis un autre s'abat non loin du hall de gare. Tous les civils présents à cet instant se précipitent vers ce qui leur semble être le dernier train. Ce sont environ un millier de personnes qui montent à bord dans l'espoir d'échapper à l'arrivée des Japonais !

Pour accélérer leur départ, les Russes se sont installés dans le wagon de tête et proposent de détacher le reste du train en laissant les civils à la clémence des Japonais !

Note au Gardien

Cette scène est un dilemme inédit pour les investigateurs. S'ils détachent les wagons, ils peuvent partir plus rapidement avec les Russes. Mais ils ne pourront oublier les regards suppliants et incrédules des civils qu'ils laissent derrière eux (SAN 2/1D6).

En revanche, s'ils attendent que tous les civils soient embarqués pour quitter la ville, ils n'auront qu'à essuyer quelques rafales d'armes automatiques avant de s'éloigner en direction de Harbin. La fierté d'avoir sauvé ces gens, même temporairement, donne 2 points de SAN à chaque investigateur.

Dans le chaos des exodes

Après avoir quitté Tsitsikar sous les bombes, le train arrive en gare de Harbin. L'obscurité est telle qu'il est impossible de savoir si c'est le jour ou la nuit. Aux abords de la ville, on a allumé de grands feux pour tenter de repousser les ténèbres et détourner les bombardements. L'armée préfère laisser la ville plongée dans le noir afin d'éviter de donner des points de repère à l'envahisseur.

La gare de Harbin est bloquée par les convois et plusieurs de ses voies ont été bombardées. Le train des investigateurs est détourné sur une voie de contournement pour rejoindre un site de tri épargné par l'ennemi jusqu'à maintenant. Harbin reste le nœud ferroviaire du nord de la Mandchourie et, plus que jamais, c'est par là que passent les trains et transitent les convois.

De nombreux wagons transportant soldats et matériels sont acheminés vers le front pour tenter de stopper l'ennemi. Les rapports indiquent que les Japonais se sont emparés de Tsitsikar et ont donc coupé les liaisons avec l'est du pays. Seul le nord résiste encore, mais l'offensive se prépare pour prendre Harbin.

La ville est sous loi martiale. Le respect de l'ordre est assuré à la fois par les policiers chinois et par les militaires. Il est impossible de discuter avec les forces de l'ordre, même en parlant le chinois, ou de tenter d'obtenir une information. Ces hommes n'obéissent qu'aux ordres et n'ont pas de temps à consacrer aux Occidentaux.

D'étranges personnages historiques ont d'ailleurs fait leur apparition. Il s'agit des soldats - bourreaux de l'armée. Leur fonction initiale est d'exécuter les déserteurs ou les lâches. Ils sont également experts dans la décapitation des prisonniers japonais et dans l'amputation des espions.



Un énigmatique soldat-bourreau de l'armée mandchoue

Ces éléments peuvent être mis en scène par le Gardien :

- Les investigateurs n'ont qu'un seul laissez-passer pour tout le groupe. Ils doivent donc éviter de se séparer ou risquer de voir l'un d'eux embarqué par l'armée.
- Les consulats européens sont débordés de demande d'asile. La plupart d'entre eux se préparent à l'arrivée des Japonais : régularité des documents officiels, destruction de certains autres, détournement de vivres et mise à l'abri d'objets de valeur pour éviter le pillage.
- Les autorités chinoises peuvent tenter de séparer les réfugiés russes des investigateurs afin de les diriger vers un espace où sont regroupés des milliers de réfugiés. L'armée essaie ainsi de contenir les mouvements de population et de traquer les espions japonais qui pourraient tenter de s'infiltrer. Au moment de l'intervention, les investigateurs ont quelques minutes pour brandir leur laissez-passer et faire en sorte que les Russes restent avec eux. Passé ce délai, le Gardien peut décider de quelle manière les investigateurs peuvent conserver leurs alliés avec eux.





Le palais bombardé

Mais des évènements plus graves restent à venir et les investigateurs doivent agir rapidement.

- S'ils tentent d'entrer en contact avec le maréchal Zhang Xueliang, même en faisant jouer d'éventuelles relations, ils apprennent que le chef des armées et l'ensemble de son état-major ont quitté le Palais des seigneurs mandchous. Le palais a été bombardé par les Japonais et les chefs militaires se sont abrités dans un endroit tenu secret pour coordonner les défenses du pays. Il n'y plus d'aide à espérer de ce côté-là.



Le Palais des seigneurs mandchous en flamme

- Les investigateurs peuvent éventuellement se mettre à la recherche des Mendiantes de Qian Lan afin de solliciter leur aide. Dans ce cas, ils peuvent retrouver la jeune Fu Yan (cf. encadré p. 18), qu'ils ont peut-être déjà croisée une première fois dans cette même ville. La jeune fille peut effectivement leur proposer un refuge pour faire le point, mais surtout les aider à s'orienter dans la ville pour poursuivre leur aventure.

L'église orthodoxe

Le Gardien possède plusieurs moyens d'orienter les investigateurs vers l'église orthodoxe d'Ukuraina :

- Tout d'abord, ils y ont déjà été accueillis par le prêtre Sergeï Sebastianovich. L'homme est au service du maréchal et les a déjà aidés auparavant. Il est donc possible qu'ils se tournent naturellement vers l'homme d'Église.
- Les Mendiantes de Qian Lan, et en particulier Fu Yan, peuvent conduire naturellement les investigateurs dans cet endroit où elles savent trouver du secours.
- Enfin, Ivan Dimitri Donovief peut également citer le nom de Sergeï Sebastianovich. En effet, le prêtre est connu des services russes, car il est soupçonné d'aider les réfugiés russes exilés à Harbin, ce qui est vrai.

Peinant à s'orienter dans les ténèbres, les investigateurs retrouvent l'église d'Ukuraina. L'obscurité omniprésente a également enveloppé le lieu de culte et rendu cet endroit particulièrement impressionnant. On distingue à peine les murs pâles, tandis que les clochers disparaissent dans les nuées sombres. L'intérieur du bâtiment est désert. Aucun fidèle ne vient chercher le réconfort de la prière.

Les espaces d'habitations ont été fouillés et saccagés. Mais le pire attend les investigateurs dans la chambre à coucher. Sergeï Sebastianovich est bien là, mais il a été torturé et laissé pour mort. Ses tortionnaires ont enlevé le matelas et attaché le vieil homme à même la grille de fer du sommier. Mais surtout, ils lui ont enlevé la peau des épaules, là où était tatouée la Sagesse du Dragon. Sergeï est mourant. Son cœur d'homme âgé ne tiendra pas et aucun soin ne pourra empêcher l'inévitable. Cependant, voici ce qu'il peut révéler avant de mourir :

- Après qu'il soit revenu dans son église, Tsatoba a fait irruption et l'a interrogé. Lui et les Shen De avaient quitté le Palais des seigneurs mandchous.
- Sa bibliothèque contenait un livre écrit en latin rédigé par le moine Rabban Cauma et qui parlait d'un lac près duquel séjournaient les Gardiens du Dernier Sacrilège. Mais il a été dérobé par les Shen De (**note au Gardien :** l'ouvrage est en possession de Tsatoba, dans le temple abandonné p. 51).
- Puis, ils lui ont dérobé ses tatouages qui lui permettaient de lire le chinois ancien (cet indice est à rapprocher d'un fait semblable déjà observé par les investigateurs lorsqu'ils étaient prisonniers à Bayuquan : les Shen De dérobaient déjà des tatouages pour tenter de se les greffer !)
- Les Shen De ont parlé entre eux, mais il a entendu le nom d'un ancien temple situé sur une presqu'île du fleuve, au nord. Il est possible que les Poissons qui Marchent y soient installés à l'abri des recherches.
- L'Empire des Ombres a tout envahi. Mais il est possible d'anéantir les ténèbres en détruisant le Brûloir de Hu Feng par un sortilège. Le sortilège est contenu dans le Necronomicon. Cet indice doit rappeler aux investigateurs que le Necronomicon a été détruit par Sayk Fong Lee, mais que les Pages, qui sont la mémoire du livre, sont prisonniers de Tsatoba ! Si les investigateurs retrouvent le Page connaissant la formule, peut-être pourraient-ils détruire les ténèbres qui recouvrent le pays.

Sergeï Sebastianovich meurt après avoir accompli son ultime mission sur terre : donner aux investigateurs les informations nécessaires à combattre le mal.

Consulter la Carte des Portails

Il est fort probable que les investigateurs possèdent toujours la Carte des Portails. S'ils décident de la consulter, ils peuvent se rendre compte de deux choses :

- Un Portail des Ombres est indiqué un peu au nord de Harbin, dans ce qui semble être une presqu'île sur le fleuve. Cet indice peut confirmer les propos de Sergeï ainsi que la présence des Shen De dans cet endroit. Ce portail est celui qui était tatoué sur la peau de Louis Lonsdale.
- Le second portail que possèdent les Poissons qui Marchent est signalé beaucoup plus au sud, quelque part dans le territoire maintenant contrôlé par les Japonais. Il s'agit de celui qui était à bord de la jonque de Serpent Jaune. Mais sa représentation est estompée. Cela peut signifier que l'artéfact se trouve sous les eaux (les Shen De le cachent en attendant de

connaître la route à suivre pour trouver le tombeau du Rançonneur). Il est donc inaccessible. Pire, un voyageur imprudent qui passerait le portail pourrait se retrouver au fond d'un fleuve ou d'un lac et se noyer…

Bien entendu, les investigateurs peuvent consulter la Carte des Portails avant ou après avoir retrouvé le prêtre. Le Gardien ajuste le récit en conséquence.

La décision des investigateurs

Après que Sergeï Sebastianovich a fait ses dernières révélations aux investigateurs, ceux-ci peuvent décider de :

- Ne pas prendre de risques et filer vers l'est, à la recherche du lac des Veilleurs. Lorsqu'ils l'auront trouvé, les Veilleurs leur proposeront de s'approprier les pouvoirs de l'Arcane des Cinq Supplices (cf. *Vers la fin de cette aventure*, p. 55).
- Tenter de surprendre Tsatoba et les Shen De dans le temple de la presqu'île (cf. *Le temple abandonné*, ci-dessous). En faisant, ils peuvent espérer :
  - Éliminer la menace que représente le shaman.
  - Retrouver les Pages du Necronomicon et parmi eux, celui qui connaît le sortilège capable de détruire les ténèbres provenant de l'Empire des Ombres.
  - Refermer le Portail des Ombres, ou mieux, essayer de s'en emparer.

S'ils réussissent, ils pourront reprendre leur route vers l'est comme vu plus haut.

S'ils échouent, ils seront capturés par Tsatoba. Ce dernier s'emparera de l'Urne de Jade et les forcera à subir les cinq supplices de l'Arcane, afin de tendre un piège à Sayk Fong Lee.

Le temple abandonné

Une presqu'île sur le fleuve

À quelques kilomètres au nord de Harbin, sur le fleuve Sungari, se trouve une presqu'île d'un kilomètre de diamètre sur laquelle on a bâti un temple (cf. encadré ci-contre). À l'origine, il s'agissait d'une église chrétienne. Mais avec le temps, l'endroit a été désacralisé et a accueilli d'autres cultes chinois. Aujourd'hui, ce temple a été délaissé au profit d'autres lieux de culte plus proches de la ville.

Par prudence, les investigateurs pourront essayer de renforcer leurs rangs avant de se rendre sur place. Plusieurs solutions s'offrent à eux :

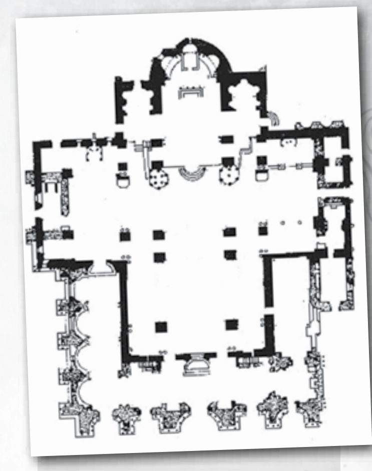
- **Solliciter l'armée**. Leur contact était le pilote et capitaine Yiang. Sans lui, toute demande est vaine. S'il est toujours présent, il peut juste leur octroyer quatre hommes et uniquement dans le cas où les investigateurs suggèrent que cet endroit peut être un repère de Sayk Fong Lee.
- **Solliciter les Mendiantes de Qian Lan**. Seule la Gardienne est une combattante avérée. Aucune autre Mendiante ne peut se lancer dans un affrontement direct. En revanche, elles peuvent faciliter la relation avec les bateliers.
- **Solliciter les réfugiés russes**. Le capitaine Donovief profite de la moindre occasion pour se déplacer dans le pays et en apprendre plus sur les motivations de toutes les factions. Il fait son travail d'espionnage pour la Russie et peut accepter d'accompagner les investigateurs. Il dit se charger de convaincre les Russes blancs de le suivre dans cette expédition. Un test de *Psychologie* permet de deviner que ces hommes sont à ses ordres. Un rien de perspicacité finit de convaincre les investigateurs que ces hommes sont en fait des soldats russes infiltrés grâce à eux !
- **Solliciter les représentants français**. Il faudrait pour cela que l'investigateur ayant pris l'identité de Georges Guédon se montre particulièrement insistant et convaincant (à discrétion du Gardien). Si tel est le cas, il peut obtenir des armes et des munitions auprès du consulat.

À noter que ces dispositions seront les mêmes si les investigateurs décident de se rendre jusqu'au lac des Veilleurs, dans les montagnes de l'Est.

Pour se rendre sur place, les investigateurs peuvent choisir la voie fluviale et demander à des bateliers locaux de les conduire sur place. Ils peuvent également s'y faire conduire par des paysans locaux, à pied ou à cheval.

Mais à l'approche du site, ils peuvent sentir l'inquiétude croissante de leurs guides. Les ténèbres s'épaississent à l'approche du temple, au point qu'on peut se demander s'il en est l'origine. Les hommes ne cessent de scruter l'obscurité et tout à coup pointent du doigt une large colonne d'ombres s'échapper du sommet du temple et tournoyant vers les cieux assombris !

Le temple est bien le point d'origine des ténèbres de l'Empire des Ombres qui envahissent notre monde. Elles proviennent



Le temple abandonné

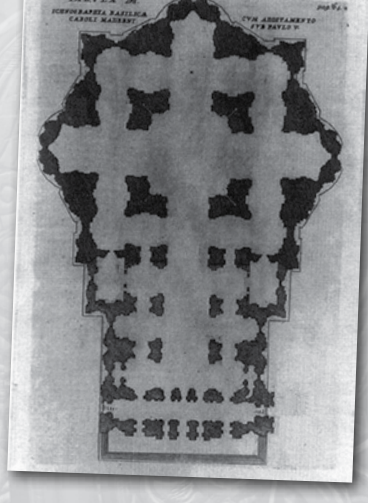
La forme en croix de l'ancien temple et les nombreux symboles religieux restés gravés dans la pierre révèlent une origine chrétienne.

À l'abri des arcades situées au sud, de part et d'autre de l'entrée, se trouvent deux escaliers masqués par de la végétation. Ils conduisent au sous-sol. Un test de *Trouver Objet Caché* (un dé de malus à cause des ténèbres) permet d'indiquer que les herbes ont été foulées récemment.

Le sous-sol du temple est formé d'anciennes cryptes et ossuaires. Les superstitions liées au culte des morts ont fait que les Chinois ne sont jamais descendus dans cet endroit.

Les deux escaliers qui permettent l'accès sont distants d'une douzaine de mètres.

Dans la grande salle située au nord, les Shen De ont déployé un de leur Portail des Ombres. Les ténèbres de l'Empire des Ombres empruntent cette porte pour entrer dans notre monde.





Les deux navires fluviaux

Ces deux bateaux mesurent une douzaine de mètres. Chacun d'eux est manœuvré par quatre Shen De au service de Tsatoba. Ils sont les maigres renforts dont dispose le shaman pour le moment, en attendant que le gros des forces japonaises ait pris la ville.

Ils transportent le matériel destiné à Tsatoba et aux Shen De de Harbin. Chaque navire transporte :

- Un petit camion. Trois places à l'avant. Plateforme ouverte pouvant transporter six hommes. Caché par une bâche, cet engin occupe presque l'entièreté de la place disponible à bord.
- Du carburant pour parcourir 1 000 km.
- Six fusils Arisaka Type 38. Dégâts 2D6+1 (E). Cadence 1 (cf. Manuel des Armes p. 150)
- Six pistolets Taisho-Nambu M14. Dégâts 1D8 (E). Cadence 2 (cf. Manuel des Armes p. 143)
- 50 cartouches pour chaque arme.
- Six grenades Type 91. Dégâts 4D10/3m. (cf. Manuel des Armes p. 189)
- De l'équipement pour les soldats : baudrier en cuir avec cartouchières, chaussures avec lacets, sac à dos, couverture, gourde, couteau, savon, pelle, couteau de poche, flacon de pétrole, boîte de graisse, étui à fusil, paire de jumelles, boussole, montre.
- Des vivres pour alimenter douze hommes pendant 1 mois.

d'un Portail des Ombres que les Shen De ont placé dans le sous-sol du temple.

Des bateaux approchent

Après que les investigateurs ont localisé le site, leurs guides ne s'attardent pas et quittent immédiatement la place vers le sud, laissant les Occidentaux face à une bâtisse de pierre dissimulée par la végétation. Silencieuse et tournoyante, la colonne de ténèbres continue inexorablement à déverser l'obscurité de l'Empire des Ombres dans le Monde des Hommes.

Mais alors qu'ils s'approchent de l'ancien temple, les investigateurs peuvent soudain distinguer les silhouettes sombres de deux bateaux accostant sur la rive nord. L'équipage, de deux fois quatre hommes, s'empresse de ranger les navires sous les saules.

Les investigateurs peuvent saisir l'opportunité de surprendre silencieusement ces hommes avant qu'ils ne se regroupent avec les Shen De de Tsatoba cachés dans le sous-sol. S'ils leur laissent le temps de s'équiper et de se préparer, l'affrontement, s'il a lieu, en sera d'autant plus dangereux.

Note au Gardien

Durant l'affrontement, le Gardien fait en sorte qu'au moins un Poisson qui Marche puisse s'enfuir en plongeant dans le fleuve. Cela est suffisant pour justifier la présence d'autres Shen De et d'une armée japonaise dans le dernier épisode de cette aventure.

Un temple silencieux

Les abords du temple sont envahis par les herbes folles et lui-même disparaît en partie derrière les saules. L'obscurité envahissante assombrit le tableau au point le plus extrême. Le rez-de-chaussée est désert et silencieux. Autrefois, cet endroit était décoré d'estampes et d'objets usuels qui prennent aujourd'hui la poussière. Au centre de ce qui était la nef, la colonne de ténèbres jaillit du sol. En fait, elle traverse le sol et provient du paravent de l'Empire des Ombres qui est situé dans le sous-sol.

On descend aux cryptes par les escaliers situés de part et d'autre d'une entrée de pierres. Une forte odeur de vase provient du bas des marches, que l'on peut attribuer aux infiltrations où à ceux qui ont pris possession de cet endroit : les Poissons qui Marchent !

La fin de la campagne débute à cet instant

De nouveaux éléments de résolution de la campagne sont désormais à la portée des investigateurs. Mais il est bien entendu impossible de savoir à quel moment ces derniers vont décider de les prendre en compte. Voici un résumé des étapes clés à venir ainsi que les différentes possibilités d'ajustement de la part du Gardien.

Rappels des objectifs des factions adverses

- **Sayk Fong Lee** veut devenir Rançonneur de Droit Divin. Il compte sur le fait que l'un de ses séides va rapporter l'Urne de Jade avec laquelle il pourra demander à l'Écorcheur Céleste de prélever la peau du dos du dernier Rançonneur, qui porte le Tatouage Suprême, afin de la lui greffer. Il pourra ensuite chevaucher le Messager des Tourmentes et devenir empereur de Mandchourie. À noter qu'il s'est procuré une Pièce de Fortune, pour le cas où il serait fouillé par les investigateurs.
- **Tsatoba** veut également devenir Rançonneur de Droit Divin. Il escompte que les différentes expériences conduites par les Shen De sur les greffes de tatouages lui permettront de se greffer la peau du dos du Dernier Rançonneur. Il pourra alors régner sur les territoires envahis par l'Empire des Ombres.

Ce que l'on attend des investigateurs

- **Empêcher quiconque de devenir Rançonneur de Droit Divin** et donc empereur de Mandchourie.
- **Refermer le Portail des Ombres** par lequel l'Empire des Ombres envahit notre monde. Cette opération simple ne suffit malheureusement pas. Il faut également détruire les ténèbres qui ont envahi le Monde des Hommes en lançant un sortilège qui détruira le Brûloir de Hu Feng. Ce sortilège est détenu par l'un des Pages du Necronomicon.
- **Sceller le sort du Dernier Rançonneur et du Messager des Tourmentes** afin que cette histoire ne puisse pas se renouveler. Les investigateurs ignorent encore comment procéder.

Ce que l'on attend du Gardien

L'Arcane des Cinq Supplices. Il est essentiel que les investigateurs puissent être confrontés une dernière fois aux pouvoirs de l'Arcane avant d'affronter Sayk Fong Lee. Ce pentagramme impie inspire l'effroi et la répulsion. Pourtant, l'histoire va proposer aux investigateurs d'y prendre place, pour de nouvelles révélations. Ceci de deux manières :

- **S'ils neutralisent Sayk Fong Lee**, ils pourront rencontrer les Veilleurs dans un monastère près d'un lac de montagne. Ces derniers leur proposeront d'entrer **volontairement** dans l'Arcane, afin d'en retirer pouvoirs et visions !

- **S'ils sont capturés par Tsatoba**, ce dernier les contraint à entrer dans l'Arcane afin qu'ils échangent leurs ombres et acquiert ainsi des pouvoirs leur permettant d'affronter Sayk Fong Lee à sa place. Il les piège en quelque sorte. Dans ce cas, le Gardien neutralise la scène prévue avec les Veilleurs du monastère dans le scénario suivant.

Les prochaines étapes de l'aventure

Si les investigateurs prennent le contrôle des Shen De :

- Neutraliser Tsatoba.
- Trouver le Page du Necronomicon qui connaît le sort de fermeture des Portails des Ombres.
- Refermer le Portail des Ombres du temple abandonné.
- Localiser le lac de montagne.
- S'emparer des camions livrés à Tsatoba et s'y rendre.
- Trouver les Veilleurs.
- Entrer dans l'Arcane des Cinq Supplices.
- Entrer dans la cité engloutie.
- Affronter Sayk Fong Lee.

Si les investigateurs sont capturés par les Shen De :

- Subir l'Arcane des Cinq Supplices.
- Accompagner les Shen De jusqu'au lac de montagne.
- Découvrir le sort réservé aux Veilleurs (les investigateurs sont déjà entrés dans l'Arcane et donc la place des Veilleurs doit changer)
- Affronter Sayk Fong Lee.
- Refermer le Portail des Ombres
- Se libérer des Shen De.

Comme nous venons de le voir, le Gardien doit donc ajuster le déroulé de la campagne et la gestion de ces étapes clés selon les agissements des investigateurs. Rien d'anormal somme toute.

Vers les dernières révélations

Le climax de cette campagne va proposer des fins alternatives qui pourront sonner comme d'ultimes révélations. Elles sont détaillées dans le dernier scénario, mais en voici quelques-unes :

- Pour affronter leurs ennemis, les investigateurs peuvent acquérir le pouvoir des ombres par l'intermédiaire de l'Arcane des Cinq Supplices. Chacun d'eux peut se voir accompagner de l'ombre d'un protagoniste disparu ou d'une créature de l'Empire des Ombres !
- Même s'il n'est pas Rançonneur, Sayk Fong Lee deviendra empereur, ainsi que les ultimes prédictions vont le révéler. Mais les visions ne disent pas s'il va régner sur le Monde des Hommes ou dans l'Empire des Ombres.
- Pour commander au Messager des Tourmentes de quitter notre monde, l'un des investigateurs peut revêtir le Tatouage Suprême afin de devenir Rançonneur et chevaucher la bête jusque dans l'Empire des Ombres !

Dans le sous-sol du temple

Pour clarifier la lecture, nous allons dérouler ci-après le scénario le plus vraisemblable et à l'avantage des investigateurs qui prennent l'initiative. Le descriptif ci-dessous propose donc un décor de fin de scénario et une chronologie des évènements, en considérant que :

- Les investigateurs sont accompagnés par le détachement de soldats russes.
- Ils s'introduisent dans le temple.
- Ils neutralisent Tsatoba et les Shen De.
- Ils affrontent un Esprit Affamé Gardien du Portail des Ombres.
- Avec l'aide d'un Page du Necronomicon et du Brûloir de Hu Feng, ils lancent le sortilège de destruction des ténèbres.



Comme vu dans l'encadré *La fin de la campagne débute à cet instant* (cf. ci-contre), si les investigateurs échouent ou sont capturés, le Gardien devra reporter dans le scénario suivant : la fermeture du portail, la découverte du Page et la destruction des ténèbres qui couvrent la Mandchourie.

Les Shen De sont dans la place

Une dizaine de Poissons qui Marchent sont installés avec Tsatoba dans ce temple abandonné. Ils sont ici pour plusieurs raisons :

- Aucun Chinois ou curieux ne vient plus ici.
- Cet endroit est le point de livraison par bateau des camions et du matériel militaire dont ils ont besoin pour se rendre jusqu'au lac de montagne.
- C'est là que Tsatoba a ouvert le Portail des Ombres et permis aux ténèbres d'entrer dans notre monde.
- Le cas échéant, il peut bâtir une Arcane des Cinq Supplices (en particulier s'il capture les investigateurs).



Les Shen De ne sont pas particulièrement sur leurs gardes ou méfiants. Ils sont dans le camp des vainqueurs et estiment que l'invasion de l'armée japonaise accapare l'attention des hommes et de leurs ennemis sur le front. De plus, il est fort probable, selon eux, que les investigateurs aient été tués dans une région sauvage.



Les Poissons qui Marchent sont répartis un peu partout dans les sous-sols du temple. Cinq d'entre eux escortent Tsatoba et sont regroupés autour du Portail des Ombres, situé juste sous la nef.

Les Pages du Necronomicon !

Au bas des marches débutent les cryptes bâties sous le temple. Nous sommes ici sous le niveau des eaux du fleuve et l'endroit est répugnant d'humidité. Les



Shen De

Les Poissons qui Marchent

Caractéristiques

FOR	65
DEX	65
POU	85
CON	90
APP	55
ÉDU	50
TAI	65
INT	70

Points de Vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8/10 en nageant
Points de Magie : 17

Combat
Attaque par round 1
Options de combat rapproché : Ils manient des armes, comme les humains, mais il peuvent aussi mordre ou griffer, si besoin.

Combat rapproché 75 % (37/15), 1D6 + 1D4 points de dégâts

Combat rapproché (sabre) 75 % (37/15), 1D6 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Combat rapproché (couteau) 75 % (37/15), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Esquive 25 % (12/5)

Protection

1 point d'armure (peau et écailles)

Quand ils sont en mer ou isolés, ils portent des plastrons et des jambières en cuir de poisson, leur apportant 2 points d'armure.

Compétences

Connaissance	10 % (5/2)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	25 % (12/5)
Action	50 % (25/10)

Personnalité

Dévoués, acharnés, sacrificiels

parois des sous-sols sont tapissées de pourriture où grouille la vermine. Quelques lampes à huile éclairent en partie les couloirs, mais laissent surtout la part à de larges zones d'ombres.

Tout à coup, les investigateurs surprennent des mouvements dans les recoins les plus éloignés et les plus sombres. Une centaine d'individus sont allongés dans l'ombre et se détournent des éventuelles sources de lumière. Les investigateurs peuvent reconnaître les Pages du Necronomicon !

Rappel au Gardien

Les Pages ont été ramenés de l'Empire des Ombres par l'ombre de Tsatoba en passant par ce portail. Chacun d'eux connaît par cœur une page du Necronomicon détruit par Sayk Fong Lee.

Le Gardien du portail

Au centre de la crypte, les Shen De ont installé le Portail des Ombres porté sur le tatouage pectoral de Louis Lonsdale. Le lambeau de peau humaine est tendu dans un cadre posé sur le sol et les ténèbres provenant de l'Empire des Ombres s'en élèvent pour assombrir notre monde. C'est également par là que l'ombre de Tsatoba a ramené les Pages du Necronomicon.

S'ils n'y prennent pas garde, les investigateurs peuvent s'imaginer que ce portail est uniquement gardé par les Shen De. En fait, il est surtout protégé par un Esprit Affamé caché à l'intérieur de la colonne de ténèbres. Il jaillit soudainement et tente de s'emparer de quiconque veut refermer le portail.

Note au Gardien

Le Gardien peut décider qu'il s'agit du même Esprit Affamé déjà combattu par les investigateurs à Paris et dans l'Empire des Ombres (s'ils ne l'ont pas déjà anéanti).

La porte de l'Empire des Ombres

Objectifs de cette scène :

- Conclure ce scénario sur une scène d'action.
- Faire en sorte que les investigateurs puissent fermer le Portail des Ombres et stopper l'invasion des ténèbres.
- Régler le sort des Shen De, des Pages du Necronomicon et de Tsatoba (mais pas de son ombre).

À cette étape de l'histoire, voici ce que peuvent faire les investigateurs. Le Gardien met en scène ces diverses actions jusqu'au climax : l'explosion du Brûloir de Hu Feng et la fermeture du portail.

Attaquer les Shen De. Les investigateurs ont une occasion unique de neutraliser les Poissons qui Marchent. S'ils sont accompagnés des Russes et qu'ils agissent rapidement, en particulier lorsque les renforts Shen De arrivent par le fleuve, cet obstacle est aisément surmontable.

Fermer le portail. Ce dernier est protégé par un Esprit Affamé. La créature peut jaillir à l'improviste, saisir les investigateurs, les relâcher juste avant de disparaître à nouveau, tournoyer avec la colonne de ténèbres, glisser dans l'ombre, etc. Le Gardien veille à rendre cette scène impressionnante, afin d'inciter les investigateurs à utiliser le Brûloir de Hu Feng. Il peut d'ailleurs animer plusieurs Esprits Affamés, en veillant à ne pas anéantir les investigateurs.

Détruire les ténèbres. Les investigateurs ont déjà utilisé les attaques du Brûloir de Hu Feng contre des créatures de l'Empire des Ombres. S'ils l'utilisent à nouveau contre l'Esprit Affamé, cette action a pour effet d'attirer l'attention d'un Page du Necronomicon. Ce dernier commence à psalmodier des paroles étranges issues du Necronomicon :

« *Ininia imperium spiritus esuriens tenebrae Shubnigurat arcanum nil sine nimini antica* »

Il est possible que ces mots interpellent les investigateurs s'ils se sont arrêtés à Bagdad il y a plusieurs semaines.

En effet, Tarec Salem Upkaï leur a remis un document sur lequel est tracé le même texte. Pour mémoire, la traduction littérale est la suivante : « Empire des Ombres esprit affamé ténèbres Shubnigurat arcane rien volonté dieux anciens. »

C'est en fait un sortilège. À ces mots le Brûloir de Hu Feng émet une lumière de plus en plus forte. L'enchaînement de la litanie finit par faire exploser l'artéfact en un grand flash dont les conséquences complètes sont décrites plus loin.

Si les investigateurs n'ont pas le document, le Page achève de lancer le sortilège de sa propre initiative. Dans le cas contraire, il peut débuter le sortilège, mais être dévoré par l'Esprit Affamé, forçant les investigateurs à finir à sa place, peut-être en esquivant les attaques de la créature et les coups de feu des Shen De !

Important : si l'ombre de Tsatoba est présente, les investigateurs peuvent la voir se réfugier dans l'Empire des Ombres juste avant l'explosion du brûloir. Ils n'en ont pas encore fini avec cet ennemi…

Si les investigateurs n'ont pas le brûloir avec eux. L'éradication des ténèbres peut-être remise à plus tard, le temps pour les investigateurs de retrouver le brûloir. Le Gardien peut alors décider d'ajouter la destruction des ténèbres au final de la campagne, dans le dernier scénario.

Conséquences de l'explosion

Les investigateurs peuvent constater immédiatement certains effets de l'explosion du Brûloir de Hu Feng. D'autres nécessitent plus de temps.

- L'Esprit Affamé est anéanti. Son corps, c'est-à-dire son ombre, vole en éclats.
- Les Pages du Necronomicon subissent également les effets de la destruction. En effet, ils sont eux aussi des créatures de l'Empire des Ombres et ne sont donc pas épargnés. Sayk Fong Lee avait détruit les pages du Necronomicon pour n'en garder que la couverture de peau, les investigateurs viennent une nouvelle fois de perdre son contenu.
- Le Portail des Ombres est également détruit, mais pas le « corps » déchiqueté du portail en lui-même. Les lambeaux de peaux de Louis Lonsdale sont dispersés dans toutes les directions.
- Les sous-sols du temple restent éclairés un long moment. C'est un effet durable **du sortilège et de l'explosion** : les ténèbres de l'Empire des Ombres commencent à disparaître. Leur éradication va prendre plusieurs jours, probablement jusqu'à la résolution finale de cette aventure.

Conseil de maîtrise

Comme pour chaque scénario, il peut être pertinent d'interrompre la partie à la découverte d'éléments clés de l'histoire :

- Les investigateurs aperçoivent les maigres bêtes de la nuit qui s'approchent.
- Ils découvrent que la région d'Harbin est plongée dans l'obscurité !
- Ils s'apprêtent à entrer dans le temple abandonné.

Stoppez votre partie juste après ces descriptifs et soyez assuré que vos joueurs seront très attentifs lors de la reprise.

Climax et révélation

Plusieurs temps forts ponctuent ce scénario :

- La négociation avec les maigres bêtes de la nuit.
- L'approche du temple abandonné.
- La fermeture du Portail des Ombres.

Les principales révélations de ce chapitre sont les suivantes :

- L'Empire des Ombres envahit notre monde.
- Les Pages du Necronomicon sont présents.

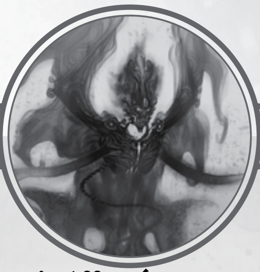
Autres conséquences à envisager :

- L'Écorcheur Céleste est une créature de l'ombre qui répond à l'invocation de Sayk Fong Lee. Il est en route pour le lac des Veilleurs, sous le couvert de l'obscurité envahissante. Lorsque les ténèbres auront disparu, il sera condamné par la clarté du soleil. D'ici là, il compte encore négocier l'Urne de Jade qui contient ses cendres pour revenir à la vie, ou disparaître à jamais.
- D'autres ombres peuvent également être en sursis, selon les actions passées des investigateurs.

Vers la fin de cette aventure

Les investigateurs ont maintenant à leur disposition tous les éléments d'informations pour localiser le lac des Veilleurs et s'y rendre afin d'affronter Sayk Fong Lee une dernière fois.

Ces éléments sont détaillés dans le scénario suivant.



L'Esprit Affamé

Gardien du portail

Les investigateurs ont déjà croisé plusieurs esprits affamés depuis le début de l'aventure. Celui-ci protège la frontière entre l'Empire des Ombres et le Monde des Hommes. Il est dissimulé dans la colonne de ténèbres qui s'échappe du portail. Il attaque à vue quiconque tente de refermer le portail.

Caractéristiques
Points de Vie : 30

Combat
Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : l'ombre attaquera en mordant l'ombre de son adversaire.
Dévorer les ombres :Voir sa propre ombre lacérée par ses crocs noirs peut faire perdre 1/1D4 points de SAN au joueur concerné, en plus des dégâts physiques.

Combat rapproché (morsure de l'ombre) 50 % (25/10), 1D4 points de dégât + 1/1D4 points de SAN

Protection
De par sa nature, seule la lumière peut lui faire des dégâts.
Le trait de lumière d'une lampe lui cause 1D4 points de dégât.
L'exposer en pleine lumière la détruit immédiatement.

Personnalité
Agressive, hostile, combative



Des civils chinois face à une forteresse

SCÉNARIO

LE LAC DES VEILLEURS

Lac de montagne – Veilleurs – Tombeau englouti – Rançonneur de Droit Divin – Sayk Fong Lee

Investigation	1/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	5/5

Style de jeu : Aventure occulte
Difficulté : Confirmé
Durée estimée : 6-8h
Nbre de joueurs : 5
Type de personnages : tout investigateur
Époque : Septembre 1931

En résumé

Les investigateurs parviennent à localiser le lac des Veilleurs. Sur place, ils découvrent un mystérieux monastère où méditent ceux qui maintiennent endormis le dernier Rançonneur de Droit Divin et sa monture, le Messager des Tourmentes.

Dans le même temps, des armées japonaises, chinoises et russes convergent vers le lac, mais sont en partie anéanties par Sayk Fong Lee : deux explosions lui permettent d'annihiler ses ennemis et de vider le lac. Celui-ci abrite une cité engloutie, tombeau du Rançonneur. Le massacre attire également la convoitise des goules jaillies de l'Empire des Ombres.

Face à une telle menace, les Veilleurs proposent aux investigateurs de subir les Cinq Supplices de l'Arcane. Ils peuvent ainsi acquérir de puissants pouvoirs et surtout voir de quoi l'avenir sera fait.

En contrepartie, l'Arcane des Cinq Supplices échange leurs ombres...

Les investigateurs découvrent le tombeau du Rançonneur de Droit Divin.

Les protagonistes

Les Veilleurs

Ils sont les plus sages des Gardiens du Dernier Sacrilège. Leur pouvoir spirituel leur fait maintenir captifs le dernier Rançonneur de Droit Divin et le Messager des Tourmentes. Mais l'arrivée des forces armées abat leurs défenses et bouleverse l'équilibre millénaire.

Sayk Fong Lee

Le puissant sorcier mandchou veut pénétrer dans la cité engloutie afin d'y trouver le tombeau du dernier Rançonneur de Droit Divin et lui voler la peau de son dos. Il compte payer l'Écorcheur Céleste pour qu'il la lui greffer.

Les Shen De

Les démons des eaux vont affronter les démons de la terre : profonds contre goules, pour l'obtention des secrets du Rançonneur. Même si Tsatoba est mort, son ombre poursuit ses ambitions.

Le Rançonneur de Droit Divin

Le Rançonneur de la légende est maintenu en sommeil par la puissance des Veilleurs. Il s'éveille pour affronter une dernière fois l'armée des hommes.

Le Messager des Tourmentes

La monture du Rançonneur est également confinée dans un tombeau englouti. Cette créature redoutable a inspiré les légendaires dragons chinois.

Les armées en conflit

L'armée des hommes n'est pas unie contre le Mythe. Chinois, Japonais et Russes ne sont pas là pour affronter ensemble le Rançonneur, mais pour tenter de s'approprier ses pouvoirs. Il va les balayer d'un revers de la main.

Résumé des épisodes précédents

Les investigateurs ont quitté la Mongolie pour rejoindre Harbin. À la frontière russe, ils ont retrouvé le capitaine Ivan Dimitri Donovief accompagné de réfugiés russes auxquels ils ont fait passer la frontière. En route, ils ont échangé à des maigres bêtes de la nuit le Compas des Ombres contre l'Urne de Jade de l'Écorcheur Céleste.

À l'approche de Harbin, les investigateurs se sont rendu compte que l'obscurité avait recouvert le pays. Celle-ci provient d'un Portail des Ombres installé par les Shen De dans un temple abandonné. Sur place, les investigateurs et leurs alliés russes sont parvenus à défaire les Poissons qui Marchent, à refermer le Portail et à repousser les ténèbres en détruisant le Brûloir de Hu Feng à l'aide d'un Page du Necronomicon.

Il leur faut maintenant se rendre dans les montagnes de l'Est afin d'empêcher Sayk Fong Lee de devenir Rançonneur de Droit Divin.

Enjeux et récompenses

- **Empêcher leur ennemi de devenir Rançonneur de Droit Divin**
  L'objectif premier de cette campagne consiste à empêcher quiconque de s'emparer du Tatouage Suprême. Cette interdiction s'applique à l'origine à Sayk Fong Lee, mais elle s'étend également à Tsatoba s'il n'est pas mort.

- **Se faire aider par les Veilleurs**
  Les Veilleurs sont les plus sages Gardiens du Dernier Sacrilège. Et pourtant, l'unique aide qu'ils proposent aux investigateurs est de leur faire entrer dans l'Arcane des Cinq Supplices.

- **Subir l'Arcane des Cinq Supplices**
  Cette redoutable expérience est le moyen pour les investigateurs d'obtenir des pouvoirs leur permettant de vaincre leur ennemi, mais surtout de voir l'avenir !

- **Pour le Gardien**
  Le Gardien a la tâche de régler l'ensemble des enjeux de cette campagne. Il doit en outre adapter les fins alternatives proposées en conclusion aux décisions des investigateurs.

Ambiance

C'est la fin des armées chinoises et peut-être la fin du règne des hommes. L'envahisseur japonais s'approche, mais la vraie menace dort dans un lac des montagnes de l'Est. Sur fond de guerre moderne et de légendes ancestrales, Sayk Fong Lee s'apprête à réveiller le Rançonneur de Droit Divin pour lui voler la peau de son dos et devenir empereur de Mandchourie.

L'obscurité est dans l'air et dans les cœurs. L'histoire touche à sa fin et l'anxiété gagne les investigateurs : quelle aide peuvent apporter les Veilleurs, eux qui n'ont jamais réussi à détruire la menace jusqu'à maintenant ?

Frise chronologique

Le déroulé du présent scénario ne vaut que si les investigateurs ont neutralisé les Shen De et Tsatoba dans le temple abandonné de Harbin. Dans le cas contraire, le Gardien ajuste l'histoire à partir de l'encadré *la décision des investigateurs*.

Pour faciliter la narration, nous allons considérer que ce scénario se déroule en trois actes :

- Les investigateurs trouvent le lac de montagne et les Veilleurs. Ils subissent les Cinq Supplices.
- Sayk Fong Lee déclenche deux explosions qui anéantissent les armées ennemies et vident le lac pour révéler une cité engloutie, tombeau du Rançonneur et de sa monture.
- Les investigateurs descendent dans le tombeau affronter le sorcier mandchou.

Bien entendu, chaque étape de ce résumé est enrichie de points de détails qui seront rappelés au fur et à mesure. Certains d'entre eux nécessiteront des prises de décisions de la part des investigateurs.

Enfin, ce scénario constitue le final de la campagne. Il est donc relativement riche, afin de gagner en dynamisme et en pression.

Les factions en scène

Pour mémoire, voici la liste des factions actives dans cette aventure qui convergent maintenant vers le final de cette campagne :

Sayk Fong Lee et ses Séides sont sur place. Le sorcier mandchou a quitté Harbin accompagné de sa fille Liu Chen, de ses Séides et d'une poignée de fidèles soldats. Après s'être cachés plusieurs jours dans un repaire secret, ils sont partis vers l'est en suivant la voie ferrée. Puis ils ont quitté le chemin de fer pour s'engager dans la montagne, en direction du lac de montagne des Veilleurs. L'avance de Sayk Fong Lee lui donne le temps de se préparer à accueillir ses ennemis grâce aux grandes quantités d'explosifs qu'il a emportées.

Les Shen De guident l'armée japonaise depuis le sud. Les Poissons qui Marchent renseignent la société secrète de l'Océan Noir, qui informe le Dragon Noir, qui fait redescendre ses ordres sur le terrain. Les armées japonaises progressent donc rapidement sur tout le front nord. Un contingent s'est engagé dans la montagne, également à la recherche du lac de montagne. Il va arriver en amont du torrent qui alimente le lac. Qu'il s'agisse de Tsatoba ou de son ombre, le shaman de Shen De compte sur l'arrivée de ses renforts pour parvenir à ses fins (cf. encadré *Tsatoba poursuit sa quête*, page suivante)

Des bataillons chinois se postent au nord. Le maréchal Zhang Xueliang a envoyé des troupes dans les montagnes, afin d'empêcher les Japonais de bloquer les voies ferrées. Ceux-ci vont arriver en aval du torrent où se déverse le lac.

Des troupes russes pénètrent sur le territoire. À l'est la frontière russe qui conduit à Vladivostok n'est qu'à quelques dizaines de kilomètres du lac. Informée par le capitaine Donovief, une troupe de soldats russes s'est également avancée vers le lac.

Les investigateurs. Accompagnés d'une poignée de soldats russes, les investigateurs doivent trouver les Veilleurs et empêcher quiconque de devenir Rançonneur de Droit Divin et commander au Messager des Tourmentes.

Les Veilleurs patientent près du lac. Dans un monastère surplombant le lac, les plus sages des Gardiens du Dernier Sacrilège attendent la venue des investigateurs.

Les autres protagonistes. Il est possible que le Gardien ait encore à gérer le destin de divers personnages croisés durant la campagne : Agaï Chen, les sœurs siamoises de Zao-shou, Serpent Jaune, etc. Ceux-ci peuvent participer à la résolution de l'aventure ou décider que d'autres enjeux les conduisent vers d'autres lieux. Au choix du Gardien.

L'armée japonaise progresse en Mandchourie



Tsatoba poursuit sa quête

Tsatoba poursuit son objectif avec acharnement. S'il est mort, son ombre s'en charge à sa place.

S'il est vivant. Cela peut signifier qu'il a été capturé par les investigateurs dans le temple abandonné de Harbin. Si le shaman des Shen De est leur prisonnier, il va tenter de manipuler les investigateurs en leur disant qu'il détient l'Urne de Jade. Nous savons que cet artéfact est entre les mains des investigateurs. Ces derniers peuvent donc réagir avec mépris ou tenter de manipuler à leur tour le shaman en jouant son jeu.

Voici les arguments utilisés par Tsatoba pour convaincre les investigateurs :

- « *Mes espions m'ont informé que vous avez quitté Harbin pour vous rendre à Ranksacaan, à la recherche de l'Urne de Jade.* » (Vrai)
- « *Je sais par ailleurs que Sayk Fong Lee a envoyé ses Séides sur place pour la même raison.* » (Vrai)
- « *L'urne n'était plus dans la cité n'est-ce pas ? Sachez que j'ai invoqué deux Esprits de l'Ombre qui se sont rendu sur place avant les deux expéditions. Ils ont rapporté l'Urne de Jade aux Shen De qui résident dans le lac de Hù Zhong Long Yin, "Le Lac Tombeau du Dragon des Ombres". Je suis le seul désormais capable de négocier avec l'Écorcheur Céleste. Si vous m'aidez à abattre Sayk Fong Lee, je pourrais obtenir pour vous les faveurs de l'Écorcheur Céleste !* »

Pourquoi Tsatoba ment-il sur ce point ?

- L'urne a été la cible des esprits affamés invoqués par Tsatoba, mais tués par les Tcho-Tchos.
- L'urne a été emportée par les séides, décimés par les maigres bêtes de la nuit.
- Les investigateurs l'ont récupéré en échange du Compas des Ombres.
- Dans un tel imbroglio, Tsatoba est incapable de retrouver la trace de cet artéfact et le considère comme perdu. Il décide de bluffer les investigateurs en leur affirmant qu'il l'a en sa possession (il n'imagine pas que les investigateurs aient trouvé le moyen de le récupérer).

Pour mémoire, rappelons que l'Urne de Jade contient les cendres de l'Écorcheur Céleste. Ce personnage souhaite la récupérer pour son propre salut et est disposé à utiliser son art de soigneur auprès des humains pour cela.

Bien entendu, si les investigateurs n'ont pas récupéré l'Urne de Jade, le Gardien ajuste le récit.

À noter que Tsatoba possède une Pièce de Fortune.

S'il est mort.

L'ombre de Tsatoba s'est réfugiée dans l'Empire des Ombres. Lorsque les investigateurs subiront les Cinq Supplices de l'Arcane, elle prendra la place de l'ombre d'un investigateur pour continuer sa quête, quoi qu'il en coûte !

Trouver Sayk Fong Lee et le lac

Les divers indices

Les investigateurs savent que Sayk Fong Lee est à la recherche d'un lac de montagne, près duquel se trouve le tombeau du Rançonneur de Droit Divin. En trouvant ce lac, ils trouveront leur ennemi, mais également les Veilleurs, les Gardiens qui pourront peut-être les aider.

Pour localiser cet endroit, les investigateurs peuvent rassembler plusieurs indices et croiser des pistes :

- Lors de leur premier séjour à Harbin, le prêtre Sergeï Sebastianovich leur a indiqué qu'il pouvait rechercher l'emplacement du lac de montagne des Veilleurs. Durant le temps où les investigateurs sont partis en Mongolie, il a fait des recherches et informé Qian Lan de ses découvertes avant de mourir, tué par Tsatoba. La jeune Gardienne peut leur indiquer une zone montagneuse située à l'est de la Mandchourie qu'on appelle les « monts Khandankhatala ».
- Le Russe Ivan Dimitri Donovief peut confirmer que, durant son voyage avec Sayk Fong Lee, il a réussi à voir les cartes du sorcier. Il a observé des annotations dans les montagnes Khandankhatala, au nord du chemin de fer reliant Harbin à Vladivostok.
- L'un des messages des oiseaux noirs de la Divination à Harbin disait : « *Marche vers l'est et trouve les Veilleurs* ». Ce message corrobore les autres informations.
- Si les investigateurs parviennent à obtenir l'aide du capitaine Yiang, l'aide de camp du maréchal, ils peuvent apprendre que plusieurs armées font actuellement mouvement dans l'est : les Japonais depuis le sud, des contingents chinois pour les bloquer au nord. On rapporte également que des détachements d'observateurs russes auraient franchi la frontière. Malgré le fait que l'un des investigateurs soit peut-être attaché au service du jeune maréchal, il lui est très difficile, en tant qu'Occidental, de parvenir à se faire entendre. Si les investigateurs ne parviennent pas à obtenir ses renseignements par le capitaine Yiang, ils peuvent les avoir par l'intermédiaire des Mendiantes de Qian Lan (cf. *Confirmer la route*, plus bas).

Un livre en latin

Avant de mourir, le prêtre Sergeï Sebastianovich a révélé aux investigateurs l'existence d'un livre en latin rédigé par le moine Rabban Cauma qui évoquait l'existence du lac des Veilleurs. Tsatoba a emporté ce livre dans le temple abandonné et les investigateurs peuvent éventuellement l'y retrouver pour y rechercher le nom du lac ou sa localisation. Si l'un d'eux sait lire le latin, il peut apprendre que le lac dont il est question porte le nom de *Hù Zhong Long Yïn*, ce qui en chinois signifie littéralement « Le lac tombeau du Dragon des Ombres ». Il est situé quelque part dans les montagnes Khandankhatala, à l'est.

Après quelques jours de lecture, l'ouvrage apporte les précisions suivantes :

- Une légende locale rapporte que ce lac serait le tombeau d'un guerrier redoutable et de sa monture, annonciateurs de tourmentes.
- De mystérieux moines veilleurs prient sans relâche afin d'empêcher cet équipage de quitter leur sépulture.
- Les dépouilles de milliers d'hommes morts dans la bataille reposeraient au fond du lac, attirant la convoitise des « démons de la terre », qui se repaissent de cadavres.

Note au Gardien

Les goules surgies de l'Empire des Ombres sont également attirées par les charniers de la guerre et par la bataille qui s'annonce autour du lac

Vers les montagnes de l'Est

Des ténèbres encore présentes

Le sortilège du Brûloir de Hu Feng commence à dissiper les ténèbres. Il faudra encore plusieurs jours ou semaines pour que le cycle du jour et de la nuit reprenne son ordonnancement. Cependant, cela est suffisant pour changer les plans d'invasions des Japonais. L'attaque de Harbin est repoussée de quelques jours, ce qui permet d'éviter aux investigateurs d'avoir une nouvelle fois à s'échapper d'une ville sous le feu de l'ennemi.

Les routes envisageables

Les investigateurs disposent essentiellement de deux solutions pour se rendre dans les montagnes de l'Est : le bateau ou le train.

Utiliser les bateaux. Sur la presqu'île, les investigateurs sont peut-être parvenus à s'emparer des deux navires fluviaux des Shen De. Ces bateaux transportent des camions et du matériel qui peuvent s'avérer bien utiles aux investigateurs.

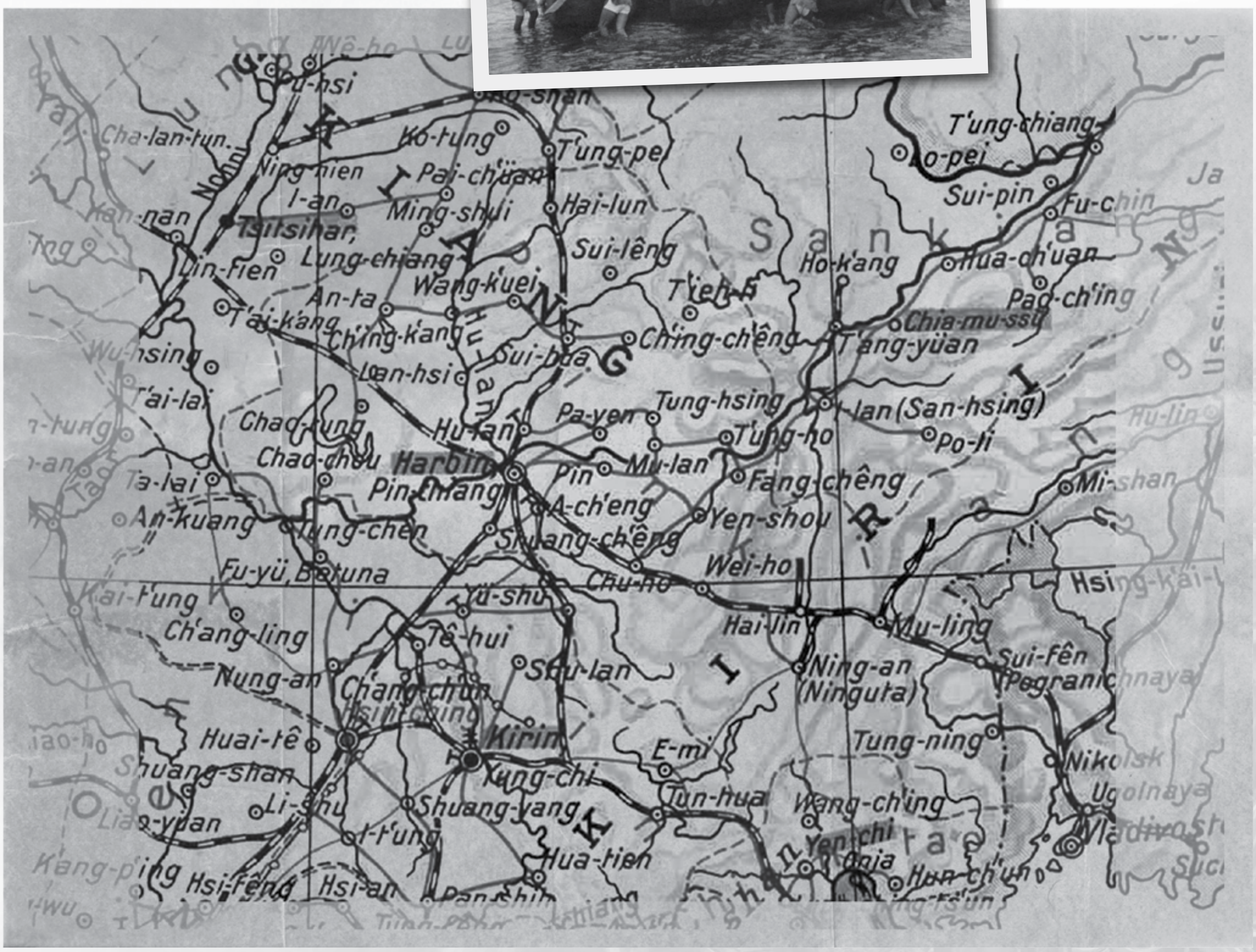
S'ils décident de descendre le fleuve Sungari en bateaux, les investigateurs ne rencontreront guère d'obstacle. Leur voyage les conduira jusqu'à la ville de San-Hsing, où il leur faudra abandonner



La ville de San-Hsing, sur le fleuve



Aide de jeu 01 les routes envisageables

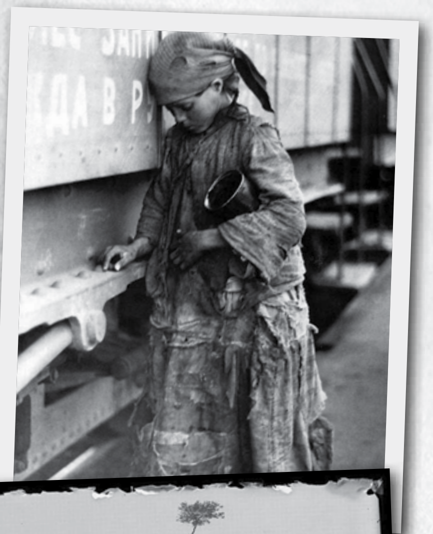


Franchir la frontière russe

Des investigateurs habiles peuvent tenter de passer la frontière en s'appuyant sur le capitaine Donovief. Dès lors, il leur est possible de rejoindre la bifurcation de Nikolsk, puis de remonter en train vers le nord jusqu'à la ville frontière de Hu-Lin. Ils peuvent ensuite poursuivre à travers les montagnes en chameaux ou à pied.

Cette option est tout à fait envisageable et peut même conforter les investigateurs dans le fait que, après la bataille finale, ils pourraient quitter le pays vers l'est en direction de la Russie.

L'avenir que leur réserve cette histoire est tout autre...







les bateaux et continuer en camions jusqu'au village de Po-Li. C'est la voie la plus sûre. Même si elle est moins rapide, cela ne change rien à la chronologie d'arrivée sur le site.



Utiliser le train. Cela signifie qu'il faut trouver une motrice et des mécaniciens. Les investigateurs peuvent tenter de faire joueur leurs relations afin que les autorités de Harbin leur cèdent une locomotive, alors que toutes les ressources du pays sont désormais dédiées à repousser l'envahisseur nippon. On leur rappelle surtout que les voies ferrées et leurs convois peuvent être la cible des attaques japonaises, mais l'affaire n'est pas impossible.

S'ils réussissent à préparer un train, leur chemin les conduira depuis Harbin jusqu'à la ville de Hai-Lin et enfin Mu-Ling où ils pourront bifurquer vers le nord en direction du village de Po-Li. Durant le voyage, le train peut avoir à subir le feu des Japonais qui progressent dans la région et tentent d'isoler Harbin.

Les voyageurs peuvent noter qu'on se rapproche de la frontière russe. Pour le cas où les investigateurs pousseraient jusqu'à la ville frontière de Sui-Fên interdite, ils pourront découvrir que les autorités, des deux pays, interdisent toute circulation dans un sens ou dans l'autre.

Surprendre un appel en russe

Objectifs de cette scène :

- Jeter le trouble sur l'alliance avec les Russes.
- Inviter les investigateurs à reconsidérer la place des Russes parmi eux, afin qu'ils imaginent pouvoir quitter la Mandchourie en passant par la Russie.

Durant leur voyage vers l'est, les investigateurs peuvent surprendre le capitaine Donovief en train d'utiliser discrètement leur radio. Il parle en russe et on lui répond dans la même langue. En fait, il est en train de guider à distance des observateurs russes partis de Vladivostok à sa rencontre. Un mot revient parfois : « Sorkof », qui est le lieutenant qui commande les observateurs.

Si un investigateur parle le russe, il peut comprendre que le capitaine Donovief a convenu d'un lieu de rendez-vous (le lac) avec un autre détachement de son armée. Il n'est donc pas un réfugié, mais un soldat en mission !

Dans le cas contraire, toutes les suppositions sont permises. Si on l'interroge, Yvan Dimitri Donovief raconte simplement qu'il est en contact avec d'autres réfugiés de Harbin qui rendent compte de la progression des Japonais vers la ville. Un test de *Psychologie* (malus de 20 % (10/4) compte tenu de son entraînement à mentir) permet de confirmer qu'il ne dit pas la vérité.

Confirmer la route

Durant leur voyage, les investigateurs peuvent essayer de confirmer que Sayk Fong Lee ou ses Séides ont été aperçus par les populations. Si une investigatrice est membre de la société secrète des Mendiantes, il lui est possible d'entrer en contact avec des membres de cette organisation. Bien entendu, les rapports peuvent varier si la route qu'empruntent les investigateurs ne suit pas celle de Sayk Fong Lee.

C'est au village de Po-Li que les informations d'une jeune enfant semblent confirmer que le sorcier les a précédés :

- Un groupe d'hommes armés est arrivé ici à cheval il y a plusieurs jours. Ils transportaient de très nombreuses caisses et sont partis vers les montagnes.
- Les bergers rapportent qu'une armée de soldats est en marche depuis le sud, tandis qu'une autre vient à sa rencontre depuis le nord.

Les investigateurs peuvent éventuellement solliciter Qian Lan s'ils ne parviennent pas à établir eux-mêmes le contact avec les Mendiantes.

À partir du village de Po-Li, les cartes dont disposent les investigateurs manquent de précision. Aucun relevé précis des montagnes n'a jamais été réalisé. Si on demande la route à suivre aux habitants des lieux, quelques bergers font des gestes évasifs qui semblent désigner deux grandes montagnes enneigées, mais aucun n'accepte d'y conduire les investigateurs.

Cependant, un nom revient dans leurs paroles : « *Hù Zhong Long Yín* ».



Qui a placé là ces mystérieuses statues de pierre ?

Les entités de pierre

Un étrange indice peur conforter les investigateurs dans le choix de la route qu'ils ont empruntée, mais également les inquiéter. Par moment, ils peuvent en effet apercevoir d'étranges statues de pierre représentants des animaux fantastiques. Ces sculptures ne servent pas à orner des temples ou à marquer un endroit particulier.

Elles semblent être là pour rappeler aux investigateurs ayant voyagé dans le Rêve d'Opium de Zhang Xueliang qu'ils les ont déjà aperçus et qu'elles annonçaient la découverte d'une vaste cité abritant le Messager des Tourmentes ! Depuis le début de cette aventure, les investigateurs ont appris à interpréter les messages divinatoires ainsi que les rêves étranges…

Ces statues indiquent simplement qu'ils approchent de leur destination.

Les premières neiges

Nous sommes à l'entrée de l'hiver et les températures chutent rapidement. Dans les plaines, un vent glacial agresse en permanence les voyageurs. En altitude, le froid devient encore plus pénétrant et cinglant. La nuit, le thermomètre oscille entre moins dix et moins vingt degrés. Il faut établir les campements sous le vent quand cela est possible, sinon à l'abri des véhicules ou des animaux. Après quelques jours passés à serpenter entre les montagnes, les premières neiges font leur apparition. Le contraste des flocons sur les dernières ténèbres subsistant dans la région donne au paysage un caractère surréaliste.

Le Lac Tombeau du Dragon des Ombres

Le lac que recherchent les investigateurs porte le nom de *Hù Zhong Long Yin*, littéralement « Le Lac Tombeau du Dragon des Ombres ». Il est situé dans la chaîne des montagnes Khandankhatala.

Cet endroit n'est pas à proprement parlé inaccessible. Il n'est simplement pas porté sur les cartes. De plus, bien rares sont les bergers à pouvoir indiquer la direction à suivre pour trouver le lac.

Les armées étrangères

Selon le chemin qu'ils empruntent, les investigateurs peuvent surprendre la progression d'une armée étrangère au fond d'une vallée ou le long d'une rivière de montagne.

- **L'armée chinoise**. Un contingent d'environ 500 hommes descend du nord à la rencontre des Japonais. Les soldats remontent la rivière dans laquelle se déverse le lac. Si les investigateurs croisent leur route, le sauf-conduit qui leur a été donné par le maréchal Zhang Xueliang suffit à dissiper tout malentendu. En revanche, l'officier responsable de la colonne ne détache aucun homme et applique ses ordres : intercepter l'ennemi japonais.
- **L'envahisseur japonais**. La société secrète du Dragon Noir œuvre dans l'ombre avec la société de l'Océan Noir pour la conquête de la Mandchourie et de ses côtes. Informé par les espions Shen De, l'état-major japonais a dépêché une avant-garde de 1 000 hommes afin de localiser le lac et retrouver Sayk Fong Lee. Rappelons que les Japonais ont conclu un accord avec le sorcier mandchou pour faire de lui l'empereur de Mandchourie après la bataille.
- **Les Shen De.** Une douzaine de Poissons qui Marchent sont infiltrés dans les rangs des Japonais et continuent d'agir pour le compte de Tsatoba et de leur propre espèce. Leur objectif n'est pas de placer Sayk Fong Lee sur le trône, mais bien d'aider leur shaman à dérober ses secrets. Ils transportent avec eux le Portail des Ombres qu'ils ont dérobé dans la jonque de Serpent Jaune. Bien sûr, la présence de cet artéfact peut être révélée par l'utilisation de la Carte des Portails.
- **Les observateurs russes**. Une dizaine de soldats russes ont passé la frontière pour glaner des renseignements sur le conflit en cours. Ils sont conduits par le lieutenant Sorkof. Ces hommes ont été guidés par un message radio envoyé par le capitaine Donovief (cf. *Surprendre un appel en russe*, p. 60). Ils prévoient de fusionner leurs deux



Un soldat japonais surveille une vallée





Des observateurs russes



Une option pour le Gardien

Si le Gardien le souhaite, il peut faire intervenir un personnage déjà rencontré par les investigateurs lors de leur passage à Dairen et sur l'île de Zaoshou. Il s'agit du capitaine Oda Sadao, pilote japonais et membre de la société du Dragon Noir. C'est lui qui a peut-être conduit le maître tatoueur Agaï Chen depuis l'île de la Souffrance à Sayk Fong Lee en hydravion.

Si ce personnage n'est pas mort, le Gardien peut décider qu'il est toujours aux ordres de la société du Dragon Noir. Par conséquent, il survole la zone avec son hydravion Dornier, avec ordre de se poser sur le lac pour soutenir l'action du détachement japonais.

Pour le Gardien, c'est également un moyen de rappeler l'existence des sociétés du Dragon Noir et de l'Océan Noir, qui viennent s'affronter jusqu'ici.

Les investigateurs pourraient considérer cet hydravion comme un moyen de quitter le lac des Veilleurs si les choses tournent mal. Comme à Zaoshou, c'est un leurre. Quand le lac aura été vidé de son eau, l'hydravion ne pourra plus décoller et il sera détruit lorsque les eaux à nouveau libérées noieront la scène finale.

unités pour traquer Sayk Fong Lee, puis repartir vers la Russie toute proche.

Note au Gardien

Ces armées n'ont pas vocation à engager le contact avec les investigateurs ou les réfugiés russes qui les accompagnent. En l'occurrence, elles vont en grande partie disparaître du fait des explosions provoquées par Sayk Fong Lee. Leur présence rappelle simplement que des enjeux militaires et politiques se trament autour du sorcier mandchou et que la proximité du Mythe ne doit pas faire oublier la guerre des hommes. Si les Occidentaux se montrent suffisamment prudents, ils peuvent aisément passer inaperçus et trouver le monastère des Veilleurs sans difficulté.

Une corniche de bois, seule voie d'accès aux Veilleurs



Des silhouettes furtives

S'ils se montrent attentifs, les investigateurs peuvent apercevoir d'autres silhouettes qui se faufilent entre les rochers. Celles-ci n'ont rien d'humain, car il s'agit des goules échappées de l'Empire des Ombres qui, comme indiqué dans l'ouvrage latin, viennent ici se repaître des corps des guerriers morts dans le lac. À moins qu'il s'agisse de créatures venues dévorer les cadavres des charniers de la guerre.

Plan du lac

Le lac mesure 4 km de long sur 2 km dans sa plus grande largeur (distance entre les symboles ✶). Il est situé au creux d'une vallée aux parois en grande partie abruptes. Ses eaux calmes sont alimentées par des torrents venus du sud et se déversent par-dessus un genre de barrage naturel situé au nord, vers un autre torrent de montagne.

Selon la route empruntée par les investigateurs, ils peuvent arriver sur place de n'importe quel côté (et donc surprendre l'approche des troupes ennemies le cas échéant).



Légende :

¤ : Ce symbole indique l'emplacement du monastère des Veilleurs. C'est un vaste temple construit sur l'un des rares terrains non accidentés encerclant la vallée.

✶ : Ces deux symboles marquent l'emplacement des explosions que va déclencher Sayk Fong Lee. Ces explosions vont avoir deux effets : elles vont anéantir en grande partie les armées chinoises et japonaises qui prennent position ici et elles vont permettre de vider le lac.

☯ : Ce symbole signale l'emplacement du tombeau du Rançonneur de Droit Divin. Quand les investigateurs découvrent le lac pour la première fois, le tombeau est sous les eaux. Après que Sayk Fong Lee ait vidé le lac, sa forme symbolique émergera des eaux.

Les troupes japonaises arrivent par le sud. Elles longent la rivière et seront écrasées par les débris de l'explosion, puis noyées par les eaux retenues par le barrage ainsi formé.

Les troupes chinoises arrivent par le nord. De la même manière, elles seront balayées par l'explosion qui va détruire le barrage naturel qui les retient.

Un petit contingent d'observateurs russes se dissimule sur la rive est.

(cf. Les armées étrangères, page précédente).





Le monastère des Veilleurs

Les investigateurs peuvent se rappeler que le prêtre Sergeï leur a peut-être donné le moyen d'affronter ces créatures.

Le sentier du monastère

Pour atteindre le monastère, les investigateurs doivent abandonner leurs véhicules ou tout autre moyen de transport employé jusque-là. En effet, l'unique moyen de rejoindre les Veilleurs est d'emprunter une corniche de bois bâtie à même la falaise. Cette corniche branlante mesure plus d'une centaine de mètres de long sur moins de deux de large.

Comme pour en ajouter à l'atmosphère lugubre et assombrie, la neige commence à tomber. Mais c'est une neige grisâtre qui donne au paysage un aspect encore plus morne et désolé.

Il est possible qu'une goule surgisse tout à coup devant eux en bloquant le passage. Ouvrir le feu sur elle les ferait repérer par les éclaireurs chinois ou japonais postés dans les hauteurs.

Le tombeau sous les eaux

Pour le moment, le tombeau du Rançonneur n'est pas visible. Les différents indices collectés par les investigateurs peuvent leur permettre de deviner qu'il gît sous les eaux du lac. En revanche, ils ignorent le moyen de l'atteindre.

Les investigateurs peuvent donc imaginer se faire doubler par les Shen De, qui n'auraient pas de mal à explorer les eaux troubles à la recherche de vestiges.

Le monastère des Veilleurs

Une bâtisse à flanc de montagne

Les rives du lac n'accueillent qu'un seul bâtiment. C'est donc vers lui que peuvent se diriger les investigateurs et leurs alliés russes. Il s'agit d'une construction traditionnelle chinoise, faite de briques et couverte de toits de pagode.

Pendant que les investigateurs s'apprêtent à pénétrer dans le monastère, le capitaine Donovief donne ses ordres afin que des guetteurs russes prennent position sur les hauteurs et signalent l'approche des colonnes ennemies.

Les abords du monastère sont silencieux et toujours assombris par les dernières ténèbres échappées de l'Empire des Ombres. Il est aisé de passer le portail et d'entrer dans le bâtiment. Immédiatement, une odeur caractéristique saisit les investigateurs : celle de la graisse des maigres bêtes de la nuit. En effet, l'intérieur du monastère n'est éclairé que par de petites flammèches qui percent à peine les ténèbres.

Après quelques pas dans les couloirs déserts et muets, les investigateurs pénètrent dans une salle centrale où patientent des silhouettes assises en un large cercle. Ce sont les Veilleurs, Gardiens du Dernier Sacrilège. Mais à la surprise des visiteurs, les silhouettes de leurs corps sombres se détachent à peine de l'environnement.

En fait, les Veilleurs sont des ombres !

Les Veilleurs condamnés

Jusqu'alors, la véritable identité des Veilleurs a toujours été tenue secrète par tous les Gardiens croisés par les investigateurs. Cela tient au fait qu'aucun des hommes ou femmes rencontrés par les investigateurs durant cette aventure n'est jamais venu jusqu'ici, à l'exception de Sayk Fong Lee.

Il est possible que…

… comme indiqué dans le scénario précédent, les investigateurs ne soient pas parvenus à neutraliser les Shen De à Harbin ou même qu'ils aient été fait prisonniers par les Poissons qui Marchent et Tsatoba.

Si les Shen De et Tsatoba se sont simplement échappés. Ils arrivent au monastère avant les investigateurs et découvrent l'existence de l'Arcane des Cinq Supplices. Dans ce cas, et pour piéger Sayk Fong Lee, ils font subir les Cinq Supplices aux investigateurs afin de les doter de pouvoirs impies et de voler leurs ombres. Ils ignorent que l'Arcane permet également de voir l'avenir.

Puis ils laissent les investigateurs entrer dans la cité engloutie, avec la promesse de leur rendre leurs ombres s'ils parviennent à vaincre Sayk Fong Lee.

Si les investigateurs ont été faits prisonniers à Harbin. Ils ont subi les cinq supplices de l'Arcane aux conditions précédentes dictées par Tsatoba. Dans ce cas, ils découvrent un monastère hanté par les ombres des Veilleurs, mais ne subissent pas une seconde fois les cinq supplices.

En outre, il est possible qu'il leur faille également neutraliser les ténèbres de l'Empire des Ombres en détruisant le Brûloir de Hu Feng.



Guan Ren Ying

L'Ombre qui Veille

Guan Ren Ying n'est pas le chef des Veilleurs. Il en est simplement le porte-parole et peut ainsi transmettre le savoir des Gardiens et apporter aux investigateurs les informations dont ils ont besoin dans leur lutte contre Sayk Fong Lee.

Comme tous les Veilleurs, c'est une ombre tangible. Il est d'une extrême patience et il devra exploiter cette compétence s'il veut convaincre les investigateurs d'entrer dans l'Arcane des Cinq Supplices. Il peut renseigner les investigateurs sur le sens du yin et yang : la complémentarité de l'Ombre et de la Lumière, et les informer sur l'origine des trigrammes (cf. encadré *Le symbole du yin et du yang*, p. 73).

Objectifs

- L'objectif premier des Veilleurs est d'empêcher le retour du Rançonneur de Droit Divin. Aujourd'hui, la menace s'appelle Sayk Fong Lee ou Tsatoba. Les Veilleurs n'hésiteront pas à sacrifier les investigateurs à cet objectif, ainsi que toute leur communauté si tel est le prix à payer.
- Il doit convaincre les investigateurs de subir les cinq supplices de l'Arcane. Les visions et les pouvoirs qu'ils obtiendront peuvent leur permettre de vaincre leur ennemi et d'en revenir vivants.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee.

Informations de niveau 3.

Personnalité

Paisible, convaincant, résigné

Objectifs de cette rencontre :

- Rappeler les enjeux initiaux de cette campagne afin que les investigateurs puissent estimer la manière dont ils ont évolué.
- Apporter de nouvelles informations et révélations aux investigateurs par une discussion avec les Veilleurs et surtout à travers les cinq supplices de l'Arcane.
- Confronter les investigateurs à une sinistre réalité : quand les Veilleurs auront disparu, plus personne ne pourra empêcher le Messager des Tourmentes de marcher sur le monde. Il faut agir maintenant.

L'une des silhouettes d'apparence plus tangible que les autres se lève et s'adresse aux investigateurs dans leur langue. C'est celle du porte-parole des Veilleurs.

- **Il se nomme Guan Ren ying,** ce qui signifie « L'Ombre qui Veille ». Lui et ses frères sont des Gardiens du Dernier Sacrilège et préservent le monde du retour du Rançonneur de Droit Divin et de son monstrueux Messager des Tourmentes. Depuis l'époque où les hommes ont vaincu ces créatures infernales et où les démons ont noyé leur tombeau sous les eaux, les Veilleurs usent de magie pour empêcher leur retour. Avec le temps, les générations de Gardiens se sont succédé à cette tâche, disparaissant les uns après les autres, jusqu'au moment où ils revinrent d'entre les ombres pour poursuivre éternellement leur tâche.
- **Les Veilleurs sont marqués de l'Œil du Dragon.** Ce tatouage leur permet d'entrevoir l'avenir. Ces visions ont été envoyées aux investigateurs par l'intermédiaire d'un Marchand Ambulant, qui leur a remis des messages depuis le jour où ils ont délivré Liu Chen de l'Arcane des Cinq Supplices.
- **Le marchand était le Rançonneur** allié des hommes. Mais il s'en est allé et il est devenu plus difficile d'informer les étrangers, jusqu'à aujourd'hui. L'avenir dit qu'il reviendra, mais on ignore à quelle époque…
- **Sayk Fong Lee est arrivé jusqu'ici.** Il a appelé l'Écorcheur Céleste afin qu'il puisse réveiller le Rançonneur de Droit Divin. Ce dernier, porteur du Tatouage Suprême, peut seul chevaucher le Messager des Tourmentes. Monté sur ce combattant, Sayk Fong Lee deviendra empereur de la Mandchourie. Il pourra conduire son armée et celle de ses alliés à la conquête du monde.
- **Les porteurs du Sceau du Dragon.** Tous ceux qui, à travers le monde, sont tatoués du Sceau de Dragon deviendront les serviteurs du Rançonneur de Droit Divin. Ils perdront leur libre arbitre, lui obéiront en tout et sombreront dans la folie.
- **Le tombeau du Rançonneur gît sous les eaux du lac.** Nul ne sait comment y pénétrer. Il faut donc trouver Sayk Fong Lee et le tuer avant qu'il ne soit trop tard. Mais le sorcier est protégé par l'armée de ses alliés japonais.
- **Les ombres des Veilleurs sont aujourd'hui condamnées.** Le Brûloir de Hu Feng a explosé. La magie qui se dégage de ce sortilège ronge les ombres des Veilleurs. Dans quelque temps, les Veilleurs auront disparu et plus rien ne pourra empêcher le Messager des Tourmentes de quitter le tombeau du Rançonneur de Droit Divin pour piétiner le monde.
- **Vous ne vaincrez pas Sayk Fong Lee sans les pouvoirs de l'Arcane.** Les Veilleurs peuvent aider les investigateurs à vaincre de deux manières : savoir de quoi l'avenir sera fait et recevoir les pouvoirs de l'Arcane.

Mais pour cela, il faut entrer dans l'Arcane des Cinq Supplices !

L'Arcane des Cinq Supplices

Que signifie « entrer dans l'Arcane » ?

L'Ombre qui Veille explique clairement qu'il ne s'agit pas de subir les cinq supplices de l'Arcane. Durant cette aventure, les investigateurs ont pu découvrir de malheureux prisonniers de l'Arcane. Il s'agissait de volontaires ou de victimes destinés à servir de composants de sortilèges de l'Arcane. En effet, l'Arcane tire son pouvoir des cinq suppliciés qui subissent les cinq éléments : le Bois, le Feu, la Terre, le Métal et l'Eau.

Dans le cas présent, il ne s'agit donc pas de servir de composant, mais bien de recevoir la magie de l'Arcane. Cinq Veilleurs se sont déjà portés volontaires pour permettre aux investigateurs de bénéficier de ce prodige. Il suffira d'entrer au centre de l'Arcane, tandis que les Veilleurs formuleront les sortilèges qui leur permettront de voir l'avenir et de recevoir des facultés inconnues.

Que risque-t-on à entrer dans l'Arcane ?

L'Ombre qui Veille ne leur cache pas que les visions peuvent ébranler leurs certitudes, mais il considère qu'il vaut mieux les avoir vu au préalable afin de s'y préparer, plutôt que de se trouver paralysé en les découvrant. Il en va de même pour les pouvoirs, mais la force et la confiance en soi qu'ils apportent surpassent en tout point l'appréhension de leur découverte.

Entrer dans l'Arcane est physiquement et psychiquement éprouvant, mais pas au point de s'effondrer. Bien au contraire.

Important : le Veilleur ment par omission. Il sait très bien que le pouvoir de l'Arcane va échanger leurs ombres contre celles d'autres créatures. Mais il sait aussi que les investigateurs refuseront catégoriquement de pénétrer dans l'Arcane s'il leur révèle la vérité.

Il tait donc cette terrible révélation préférant affronter la colère des investigateurs après la perte de leurs ombres, plutôt que de voir renoncer les seuls capables de s'opposer au Rançonneur de Droit Divin.

Si les investigateurs refusent les Cinq Supplices

Il est possible que les investigateurs refusent d'entrer dans l'Arcane. En effet, ils ont déjà été témoins du sort réservé à ceux qui se sont portés volontaires, ou pas, pour connaître ses secrets. Il n'y a donc pas vraiment de raison qu'ils se résignent à cette extrémité sans s'interroger.

C'est bien là l'objectif de cette proposition : les faire douter et se poser des questions.

Les arguments de l'Ombre qui Veille :

- L'Arcane peut délivrer des fragments de l'avenir proche ou lointain. Plus les volontaires sont nombreux, plus nombreuses sont ces visions. Les investigateurs en ont eu de nombreuses preuves par l'intermédiaire des messages du Marchand Ambulant.
- La magie des Veilleurs va profiter de leur séjour dans l'Arcane pour doter les investigateurs de pouvoirs magiques à même de les aider dans leur dernier combat : résistance, attaque, divination.
- Les Shen De eux-mêmes ont tenté de maîtriser l'Arcane afin d'accaparer ses pouvoirs. S'ils n'ont pas réussi et que les investigateurs acquièrent ces pouvoirs, l'avantage qu'ils prennent est indéniable.
- Les Gardiens dévouent leur existence à empêcher le retour du Rançonneur de Droit Divin. Pour tout ce qu'elle a accompli auprès d'eux, la jeune Qian Lan a acquis la confiance des investigateurs. Il faut accorder cette même confiance aux Veilleurs.
- Les investigateurs et Qian Lan sont les derniers combattants à pouvoir s'élever contre le Rançonneur de Droit Divin. Les Veilleurs ne peuvent pas les laisser risquer leur vie sans leur donner toutes les chances de vaincre. S'ils échouent, le monde est perdu.

Deux autres éléments peuvent encourager les investigateurs à accepter la proposition des Veilleurs : à Harbin, les oiseaux noirs de la Divination leur ont peut-être révélé les deux messages suivants :

« *Marche dans l'Arcane et vois l'avenir.* »

« *Marche dans l'Arcane et sois plus fort que tes ennemis.* »

Ces messages divinatoires corroborent les dires des Veilleurs.

(**Note au Gardien :** si les investigateurs ont libéré les oiseaux noirs de l'Empire des Ombres sans les retrouver à Harbin, le Gardien peut éventuellement faire en sorte qu'ils retrouvent ces volatiles dans le monastère des Veilleurs).

Enfin, si les investigateurs refusent catégoriquement d'entrer dans l'Arcane, le Gardien poursuit l'aventure, mais fait en sorte que les Veilleurs mettent sérieusement en doute leurs capacités à anéantir leurs ennemis.

En bref : les investigateurs peuvent vaincre, mais la plupart d'entre eux n'en reviendront pas.

Le rituel des Cinq Supplices

S'ils acceptent le rituel de l'Arcane, les investigateurs sont conduits dans une grande salle éclairée seulement par quelques flammèches et des bâtonnets d'encens. Sur le sol, on a tracé un vaste pentagramme avec des sables couleur de cendre.

Sur les cinq branches de l'étoile sont placés cinq chevalets aux structures torturées et pourvus de sangles. C'est là qu'on entrave les volontaires et les victimes de l'Arcane.

- Le chevalet de **Bois** est taillé dans un arbre noueux dont on a conservé les épines pour percer les chairs.
- Le chevalet de **Feu** est fait en os creux qui abritent des braises rougeoyantes.
- Le chevalet de **Terre** est fait d'argile d'où saillent des pointes de pierres.
- Le chevalet de **Métal** est pourvu d'un second carcan destiné à compresser les victimes.
- Le chevalet de l'**Eau** est placé dans un trou creusé dans le sol et empli

Rappel au Gardien

Rappelons que les actions préalables des investigateurs, leurs réussites ou leurs échecs, peuvent amener le Gardien à modifier la manière dont ils pénètrent dans l'Arcane des Cinq Supplices :

- À Harbin, ils sont faits prisonniers par Tsatoba. Ce dernier leur fait subir les supplices de l'Arcane afin de doter les investigateurs du pouvoir des ombres. Il ignore que cela leur permet de voir l'avenir.
- Les investigateurs ont laissé échapper Tsatoba. Dans ce cas, celui-ci les double et peut investir le monastère des Veilleurs avant l'arrivée des investigateurs. Ces derniers tombent alors dans un piège et sont contraints de subir les Cinq Supplices.
- Etc.

La curiosité, faiblesse et force humaine

Depuis le début de cette aventure, les investigateurs ont pu bénéficier de visions fragmentaires de l'avenir. Ils ont pu exploiter ses divinations pour prendre leurs décisions et se rendre compte des avantages qu'elles procurent.

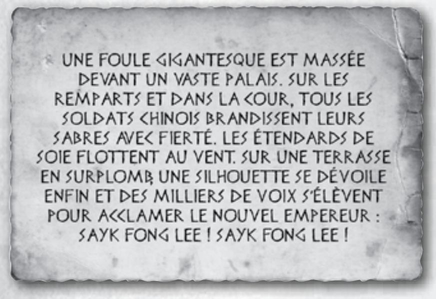
En proposant aux investigateurs de découvrir de quoi l'avenir sera fait, le scénario les soumet délibérément à la tentation et à la curiosité, alors que l'aventure leur a déjà révélé que l'Arcane des Cinq Supplices est un espace mortel. Face à ce dilemme, il est normal que les aventuriers s'interrogent et pèsent le pour et le contre.

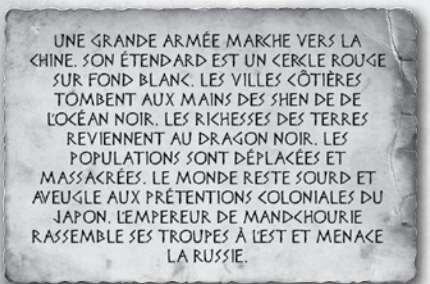
Le Gardien doit faire en sorte que l'Ombre qui Veille aide les investigateurs à comprendre ce qu'ils vont voir : quelle période, quel évènement, etc., tout en restant dans le vague si les investigateurs recherchent trop de précisions.

L'objectif est de pousser chaque investigateur l'un après l'autre à découvrir l'avenir. En effet, lorsque les premiers auront permis de se rendre compte que les visions portent de plus en plus loin dans le futur, la tentation devrait être de plus en plus grande pour les suivants de connaître la dernière vision, dans mille ans !

Dans ce cas, les investigateurs concernés peuvent être tentés d'entrer dans l'Arcane après avoir découvert les visions de leurs compagnons. Jusqu'où la tentation de connaître l'avenir peut-elle les conduire ?

Bien entendu, le Gardien procède à l'échange des ombres lorsqu'il est assuré que plus aucun investigateur ne souhaite entrer dans l'Arcane.





Aide de jeu 02
Les messages divinatoires

d'eau. Son inclinaison inquiétante fait se demander comment le volontaire parvient à maintenir sa tête hors de l'eau pour respirer.

Sans hésitation, cinq ombres de Veilleurs prennent place, tandis que leurs frères les sanglent dans des postures douloureuses. Puis, ils entament un chant guttural ancien sans aucune mélodie, comme hérité d'une époque antéhistorique. L'air se charge de contraintes et de douleurs, jusqu'au moment où, malgré leur force et leur courage, les cinq ombres émettent un gémissement de souffrance. L'Ombre qui Veille fait alors signe aux investigateurs d'entrer à leur dans le centre du pentagramme…

Le sang de chaque investigateur semble se transformer en sable et se fige douloureusement dans leur corps. Le moindre geste devient une torture, au point qu'ils cessent de respirer par crainte d'une douleur plus terrible encore. Au seuil de la mort, chaque investigateur revoit les étapes de sa vie depuis la découverte du premier pentagramme : le théâtre d'ombres à Paris, le cerf-volant de Sayk Fong Lee, les escales à Rome, Bagdad, Shanghai et Dairen, le camp de prisonniers de Bayuquan, les jonques de Serpent Jaune, les Reines Siamoises de Zaoshou, la traversée de l'Empire des Ombres, la cité glaciale de Mongolie et enfin l'expédition jusqu'ici.

Quelques secondes plus tard, l'histoire cesse de regarder en arrière et livre l'avenir…

Les visions divinatrices

Jusqu'à maintenant, les investigateurs ne recevaient qu'un fragment de l'avenir, griffonné sur un petit bout de papier remis par le Marchand Ambulant ou les oiseaux noirs. Mais cette fois-ci, ils peuvent être les témoins de l'Histoire à venir. Ils sont au cœur de la divination et ont l'opportunité unique de voir de quoi sera fait l'avenir de l'humanité, dans un an, dix ans, un siècle et un millénaire !

Les visions sont au nombre de cinq et doivent être remises aux investigateurs dans leur ordre chronologique (*cf. aide de jeu jointe*). Si moins de cinq investigateurs sont entrés dans l'Arcane, le Gardien ignore les derniers messages (cf. encadré *La curiosité, faiblesse et force humaine*, ci-contre). L'Ombre qui Veille saura indiquer aux investigateurs la chronologie des visions, ainsi qu'une estimation de l'époque où elles se déroulent.

1) « *Une foule gigantesque est massée devant un vaste palais. Sur les remparts et dans la cour, tous les soldats chinois brandissent leurs sabres avec fierté. Les étendards de soie flottent au vent. Sur une terrasse en surplomb, une silhouette se dévoile enfin et des milliers de voix s'élèvent pour acclamer le nouvel empereur : Sayk Fong Lee* ! *Sayk Fong Lee* ! »

Sayk Fong Lee deviendra empereur ! Quoi que fassent les investigateurs, ils ne pourront rien empêcher ! Cela vaut-il encore la peine de continuer ? Certainement, car l'objectif est qu'il ne devienne pas Rançonneur de Droit Divin !

Note au Gardien

Ce message préfigure ce que sera l'une des dernières révélations de cette campagne. Sayk Fong Lee sera certainement empereur, mais l'avenir ne dit pas si c'est dans le Monde des Hommes ou dans l'Empire des Ombres...

2) « *Une grande armée marche vers la Chine. Son étendard est un cercle rouge sur fond blanc. Les villes côtières tombent aux mains des Shen De de l'Océan Noir. Les richesses des terres reviennent au Dragon Noir. Les populations sont déplacées et massacrées. Le monde reste sourd et aveugle aux prétentions coloniales du Japon. L'empereur de Mandchourie rassemble ses troupes à l'est et menace la Russie.* »

L'investigateur voit ce qui se passe dans un an. Le Japon poursuit sa politique expansionniste en attaquant les côtes chinoises. L'armée mandchoue est déployée le long de la frontière russe. Mais rien n'indique l'identité de l'empereur. Ces éléments sont historiques.

3) « *Les ports japonais abritent la gigantesque armada de la marine impériale. L'Océan Noir prépare la conquête du Pacifique, depuis l'Asie du Sud-Est jusqu'aux côtes américaines. Son objectif est d'anéantir une autre armada, ancrée près d'une île volcanique au centre du plus vaste océan de la planète.* »

L'investigateur voit ce qui se passe dans dix ans. Le Japon prépare l'attaque de Pearl Harbor, qui précipitera l'entrée en guerre des États-Unis. La vision suivante annonce ce qui se passera un siècle plus tard. Les investigateurs ne peuvent pas savoir que le Japon sera vaincu. Pour eux, la vision suivante découle naturellement de la victoire du Japon dans le Pacifique.

4) « *L'Océan Noir s'est rendu maître des mers et des océans. Ses eaux empoisonnées commencent à noyer les villes côtières. Les shamans Shen De sont capables de lancer des typhons jusqu'au cœur des continents. L'Océan Noir fait se déverser des pluies torrentielles et toxiques sur le reste du monde. Les récoltes pourrissent. L'humanité affamée entre en guerre pour un peu d'eau potable.* »

L'investigateur voit ce qui se passe dans cent ans. En faisant le lien avec la vision précédente, il peut y voir une relation directe de cause à effet. Le monde sera conquis par les Poissons qui Marchent.

5) « *Les derniers combattants humains se sont emparés du Portail des Ombres. Ils l'ont placé au centre d'un pentagramme et récitent une litanie invocatrice. Depuis l'Empire des Ombres, le Messager des Tourmentes* répond à l'injonction, mais nul ne sait qui chevauche la créature infernale, dernier recours de l'humanité contre les *Shen De…* »

L'investigateur voit ce qui se passe dans mille ans. Il est possible que le Messager des Tourmentes soit finalement le dernier espoir de l'humanité à ce moment-là.

L'Ombre qui Veille rappelle que l'avenir est inéluctable. On ne peut espérer changer cette destinée en modifiant le présent. Il faut faire ce qui doit être fait : empêcher Sayk Fong Lee ou Tsatoba de devenir Rançonneur de Droit Divin.

En cas de doute des investigateurs, l'Ombre qui Veille suggère que le Messager des Tourmentes doit être renvoyé dans l'Empire des Ombres, afin que l'humanité puisse l'invoquer dans 1 000 ans contre ses ennemis. De plus, il rappelle que si les investigateurs ne tentent rien, les individus marqués du Sceau du Dragon deviendront les serviteurs du Rançonneur.

Bien entendu, si aucun investigateur n'a eu accès à cette vision, le groupe va pouvoir discourir sur les interprétations possibles.

Note au Gardien

Le fait que la vision n'indique pas qui chevauche le Messager des Tourmentes peut inviter les investigateurs à imaginer qu'il pourrait s'agir de l'un d'eux ! Cette éventualité est proposée parmi les fins alternatives de cette aventure.

Les pouvoirs de l'Arcane

Pour les investigateurs, le temps passé à recevoir les visions peut représenter plusieurs minutes. Mais pour le monde qui les entoure, ces aperçus de l'avenir ont été instantanés. Dans la fraction de seconde qui a suivi les visions, les investigateurs reçoivent les pouvoirs de l'Arcane, grâce à la magie du rituel lancée par les Veilleurs.

Ces pouvoirs sont au nombre de cinq. Le Gardien détermine comment les répartir entre les investigateurs. Si moins de cinq investigateurs sont présents dans l'Arcane, les pouvoirs restants sont perdus.

- **L'Ombre Errante**. Ce pouvoir permet à l'investigateur de détacher volontairement son ombre de son corps et de la faire agir de manière autonome. Elle possède le même nombre de Points de Vie que l'investigateur et peut subir les dégâts de la lumière ou des morsures des autres ombres. Ces dégâts n'entament pas l'intégrité physique de l'investigateur. Ce dernier peut donc se retrouver sans ombre, si celle-ci meurt. Utiliser le pouvoir de l'Ombre Errante fait perdre 1/1D3 SAN)

Objectif : ce pouvoir peut permettre de contrôler l'ombre qui va remplacer celle de l'investigateur (voir plus bas). Dans cette perspective, le Gardien fait en sorte que l'investigateur recevant l'Ombre Errante voit son ombre échangée par celle du Rançonneur ou de la maigre bête, mais pas celle de Tsatoba.

- **L'Armure des Limbes**. Ce pouvoir octroie une défense équivalente à deux fois le nombre de Points de Vie de l'investigateur au moment du rituel. En cas d'attaque, de quelque nature que ce soit, cette défense absorbe d'abord les dégâts jusqu'à épuisement de son nombre de point. Dès que l'armure est détruite, les dégâts impactent normalement les Points de Vie de l'investigateur.

Aide de jeu 02
Les messages divinatoires



De plus, ce pouvoir bénéfique offre à l'investigateur 1D6 points de Santé Mentale supplémentaire.

Objectif : ce pouvoir permet à l'investigateur de résister à une attaque très importante, mais surtout il peut envisager d'être mordu par le Messager des Tourmentes afin de recevoir le Venin du Dragon, capable de briser le lien entre le Rançonneur de Droit Divin et le Sceau du Dragon.

- **La Faveur des 108 Étoiles**. L'investigateur se sent plus à l'aise dans l'utilisation d'une ou plusieurs compétences. En termes de règles, cela signifie qu'il peut au maximum doubler le score de plusieurs compétences en répartissant jusqu'à 108 points supplémentaires entre les compétences de son choix. (Par exemple : s'il possède un score de *Combat* à mains nues de 30 % , ce score peut monter jusqu'à 60 %, ou moins).





- **Les Yeux de l'Ombre**. L'investigateur a la possibilité de voir par les yeux d'une autre personne ou créature. Au préalable, quelques minutes ou quelques années auparavant, il doit avoir eu l'occasion de voir les yeux de ce personnage. Il doit tout d'abord se concentrer de longues minutes en fermant les yeux et en se focalisant sur le regard qu'il souhaite épier. Ensuite, un test d'opposition entre lui et le POUvoir de sa cible détermine s'il parvient à voir par ses yeux. La vision peut être très furtive ou durer plusieurs minutes (au choix du Gardien). Ce pouvoir porte jusque dans les Contrées du Rêve et l'Empire des Ombres, mais ne permet pas d'entendre ce qui se dit. Selon les scènes qu'il observe, l'investigateur peut devoir subir des tests de SAN. Dans ce cas, les dégâts de SAN sont divisés par deux.

- **La Vision de l'Instant**. Ce pouvoir permet à l'investigateur d'anticiper d'une demi-seconde toute attaque à distance contre lui ou ses compagnons. Ce pouvoir s'apparente aux visions de l'avenir, mais dans l'instant immédiat et à des fins de combat. Cela signifie que l'investigateur peut voir, par exemple, un soldat ennemi ouvrir le feu sur ses compagnons. Dans ce cas, s'il réagit aussitôt, il peut tenter de tirer avant lui pour détourner son attention ou l'éliminer. Désormais, le personnage a toujours l'initiative et le Gardien doit lui indiquer les actions futures de ses opposants. Il dispose en plus de deux dés bonus pour ses tentatives d'esquive.

Ces pouvoirs ne sont pas permanents. L'Ombre qui Veille ignore pendant combien de temps les investigateurs peuvent conserver ces pouvoirs. D'ailleurs, il suggère qu'ils peuvent disparaître de plusieurs manières : délai inconnu dépassé, pouvoir épuisé, évènement indépendant qui annihile le pouvoir, etc.

Note au Gardien

Ces pouvoirs sont destinés à disparaître avant la fin de l'aventure. Une fin alternative peut proposer à un investigateur de rester dans l'Empire des Ombres. Dans ce cas, le Gardien peut faire en sorte qu'il conserve le pouvoir de l'Arcane (selon le cas).

En outre, leur utilisation ne doit pas ralentir le rythme ou poser des problèmes de règles. Pour cette raison, aucune règle contraignante n'accompagne la gestion des pouvoirs. Il est conseillé de faire simple afin de dynamiser les prises de décisions.

Même principe pour la gestion des ombres échangées (voir plus loin). Il est recommandé au Gardien de faire simple, sans faciliter ni entraver les réflexions des investigateurs.

Les ombres échangées

À l'instant où les investigateurs reçoivent les pouvoirs de l'Arcane, leurs ombres disparaissent dans l'Empire des Ombres et sont remplacées par celles de créatures ou d'individus qui veulent agir dans notre monde.

Lorsque les investigateurs s'en rendront compte, l'Ombre qui Veille leur indiquera alors que cela vient du fait que, dans l'Empire des Ombres, des créatures œuvrent pour leur propre compte ou pour venir en aide aux investigateurs. Ils opèrent depuis l'Arcane découvert par les investigateurs dans le monde des ténèbres (cf. *Les Cinq Supplices des Ombres*, p. 82 du Livre 5). Bien entendu, elles n'agissent pas toutes au même instant, et il peut même s'écouler des mois ou des années entre leurs diverses interventions. Mais comme le temps ne s'écoule pas de la même manière dans l'Empire des Ombres et dans le Monde des Hommes, les résultats de leurs divers rituels prennent effet en même temps dans l'Arcane des Cinq Supplices où se trouvent les investigateurs. Les ombres des investigateurs leur seront rendues s'ils retournent un jour dans l'Empire des Ombres, à moins qu'il n'existe un autre rituel ou un moyen encore inconnu.

En attendant, les investigateurs doivent s'accommoder de leurs nouvelles ombres. Certains d'entre eux vont y trouver tout de même un avantage, car ces créatures sont

capables d'attaquer des cibles proches et de provoquer de sérieux dégâts.

Le Gardien détermine quelle ombre prend la place pour chaque investigateur. L'ombre de Tsatoba doit être attribuée à l'investigateur qui détient l'Urne de Jade.

- **Le Rançonneur de Droit Divin**. L'ombre du Marchand Ambulant revient pour affronter l'ennemi au côté des hommes. Il s'agit de l'ombre du Rançonneur à qui ses frères avaient arraché la peau du dos pour avoir proposé cette alliance. Il souhaite empêcher le retour de la guerre contre ses semblables. Cette incarnation ne porte pas le Tatouage Suprême. En revanche, elle est capable d'affronter en duel le Rançonneur qui pourrait s'éveiller dans le tombeau. PV 20 + ceux de son porteur. Attaque : lance de combat 75 % (37/15). Dégâts : 1D8
- **La maigre bête de la nuit**. Il est possible que les investigateurs aient négocié avec cette créature en lui échangeant le Compas des Ombres contre l'urne de l'Écorcheur Céleste. Mais la bête n'en a pas fini avec ses tortionnaires : Sayk Fong Lee et Tsatoba. Elle envoie son ombre escorter un investigateur afin de traquer les deux sorciers. Cette ombre n'est pas marquée du Sceau du Dragon. PV 19. Attaque : griffes 50 % (25/10). Dégâts : 1D8.
- **L'ombre de Tsatoba**. Elle peut apparaître dans deux cas : Tsatoba a été tué, mais son ombre poursuit ses objectifs, ou Tsatoba fait subir les Cinq Supplices aux investigateurs et dans ce cas, il envoie son ombre espionner les faits et gestes des investigateurs. Cette ombre n'est pas marquée du Sceau du Dragon. L'ombre de Tsatoba est venue s'emparer de l'Urne de Jade, mais elle est patiente. Le moment venu, elle menacera son porteur afin que l'urne soit remise aux Shen De.
- **L'ombre d'un investigateur mort.** Si l'un des investigateurs présents au début de l'histoire a disparu durant cette aventure, son ombre peut revenir de l'Empire des Morts afin de venir en aide à ses compagnons. Dans ce cas, la mort de cet investigateur a définitivement rompu le lien avec le Sceau du Dragon. Son ombre ne sera jamais au service du Rançonneur de Droit Divin.
- **Une ombre qui peut échouer.** L'objectif de cette tentative est de donner à l'investigateur ayant reçu le pouvoir de **La Vision de l'Instant** d'utiliser immédiatement cette faculté pour parvenir à lutter contre cette ombre qui veut prendre sa place. Les deux ombres s'affrontent un bref instant, mais le pouvoir de l'investigateur lui donne un avantage sur cet ennemi qui peut finir par lâcher prise et retourne dans l'Empire des Ombres (le Gardien peut choisir une ombre dans la liste ci-dessous, sinon ajouter l'ombre de son choix. L'action de l'investigateur consiste à choisir de conserver ou pas cette ombre). L'investigateur parvient ainsi à sauvegarder son ombre et peut prendre cela comme une victoire. S'il est marqué du Sceau du Dragon, il pourrait finalement regretter cette action s'il devient serviteur du Rançonneur de Droit Divin, car son ombre le deviendra également.

Le Gardien a la possibilité de faire intervenir d'autres ombres, tant les personnages croisés par les investigateurs

Le rôle des ombres échangées

Les ombres ont joué un rôle essentiel depuis le début de cette aventure. Les investigateurs ont parcouru l'Empire des Ombres, ont affronté certaines d'entre elles et ont même peut-être négocié avec des créatures provenant du monde des ténèbres. Tous ces faits ont attiré l'attention des ombres.

Pour autant, l'échange des ombres n'est pas un moyen d'entraver la progression des investigateurs. Dans le cadre de cette histoire, il permet :

- De donner à certains investigateurs un moyen supplémentaire d'affronter leurs ennemis (c'est par exemple le cas pour celui qui pourrait commander à l'ombre du Rançonneur).
- De donner au Gardien le moyen de faire agir l'ombre de Tsatoba, quel que soit le sort réservé à ce personnage !
- Mais surtout, la conclusion de cette aventure peut dépendre de l'utilisation que les investigateurs pourront faire de leurs ombres. En effet, si Sayk Fong Lee devient Rançonneur de Droit Divin, tous les individus marqués du Sceau du Dragon passeront sous sa domination sans pouvoir réagir. Le fait est que les ombres échangées ne sont pas tatouées du Sceau du Dragon. Donc certaines d'entre elles peuvent continuer d'agir à la place des investigateurs qui seraient devenus les esclaves de Sayk Fong Lee. Si cela se produit, elles deviendront l'ultime recours des investigateurs contre le sorcier mandchou !

Caractéristiques des ombres

Par facilité de jeu, les caractéristiques des ombres sont réduites au minimum : Points de Vie, attaque et dégâts. Les ombres peuvent s'attaquer entre elles sans malus. Rappelons enfin qu'elles sont sensibles aux lumières vives, mais les ténèbres de l'Empire des Ombres n'ont pas encore fini de se dissiper.

Autonomie des ombres

La plupart de ces ombres sont attachées au corps de leur porteur. Dans ce cas, elles possèdent une capacité de réaction propre, pour réagir à une attaque par exemple.

Si les investigateurs deviennent des serviteurs du Rançonneur, l'autonomie des ombres leur permet d'agir. Dans ce cas, c'est le corps du porteur qui suit son ombre, à l'inverse de ce qui se fait naturellement dans notre monde. Dans ce cas, c'est le joueur qui décide des actions de l'ombre de son investigateur.

durant cette aventure sont nombreux. Certains peuvent être morts, sinon employer des procédés magiques pour accaparer les pouvoirs de l'Arcane :

- L'ombre des Sœurs Siamoises de Zaoshou pourrait vouloir récupérer l'Urne de Jade afin de payer l'Écorcheur Céleste.
- Celle d'Agaï Chen pourrait venir achever le Tatouage Suprême de Sayk Fong Lee en échange d'une résurrection négociée avec l'Écorcheur Céleste contre l'Urne de Jade.
- L'esprit de sacrifice de Saitô Matsumoto, le Gardien japonais rencontré dans le village de Bayuquan, peut le faire revenir d'entre les morts pour achever son combat auprès des investigateurs.

Dans ce cas, l'une d'elles peut remplacer l'ombre d'un investigateur mort.

S'il désire disposer des statistiques de ces ombres, le Gardien peut se référer aux fiches de créatures correspondantes. Mais l'auteur suggère de ne pas encombrer de données techniques un final riche en émotions.



Les ombres détruisent les souvenirs matériels

Il est possible que les investigateurs conservent précieusement une photo ou un souvenir matériel du tout début de leurs aventures, en particulier des documents provenant des a*ventures préalables*. Il est temps de rompre avec ce passé lointain. Les nouvelles ombres des investigateurs s'emparent de ces souvenirs et les réduisent en miettes.

Note au Gardien

L'objectif de cet évènement est de créer une rupture symbolique avec le reste de l'histoire. Le fait de détruire les photos et les diverses traces matérielles correspondants aux souvenirs des investigateurs indique clairement qu'on s'approche de la fin.

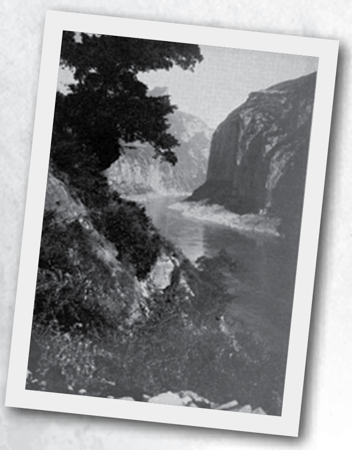
Il s'agit bien de détruire les éléments que les investigateurs tiennent à cœur : la photo d'un ami, la lettre d'un défunt, etc. Bref, tout ce qui peut rattacher l'investigateur à une personne qu'il souhaite venger ou célébrer la mémoire.

Pour un impact encore plus traumatisant, c'est l'ombre de Tsatoba qui déchire littéralement ces éléments sans aucune hésitation !

Effets sur la Santé Mentale

- Pénétrer dans l'Arcane des Cinq Supplices et apercevoir l'avenir peut faire perdre 2/1D6 points de SAN.
- Dans le même temps, recevoir un pouvoir de l'Arcane donne immédiatement à l'investigateur la sensation de disposer d'un très grand pouvoir, au point d'acquérir 1 point d'Aplomb.
- Enfin, l'échange des ombres peut coûter 1/1D6 points de SAN, ou rapporter 1D6 points de SAN, selon que l'échange se fait en défaveur (Tsatoba) ou en faveur (le Rançonneur, la maigre bête, l'investigateur mort) de l'investigateur. Celui qui parvient à repousser « l'Ombre qui peut échouer » reçoit 2 points de SAN.

Ces effets sur la Santé Mentale peuvent éventuellement s'accompagner d'autres ajustements provenant des actions des investigateurs depuis Harbin, à discrétion du Gardien.





Autour du lac

Note au Gardien
Gérer le final

Le final de cette aventure n'a rien d'une exposition à des myriades d'horreurs indescriptibles devant lesquelles les investigateurs s'effondrent tétanisés sans comprendre l'incommensurable insignifiance de leur misérable condition humaine.

Tout au contraire, il propose une grande quantité d'actions possibles, de retournement de situation, de pertes de contrôle suivies de nouvelles parades. Les choix des investigateurs proviennent de leurs histoires, de leurs griefs, des objectifs initiaux, mais également d'enjeux découverts en cours d'aventure, des pouvoirs découverts dans l'Arcane et des ombres qui les accompagnent.

L'histoire n'est pas écrite et, à cet instant, nul ne peut présager de la manière dont les investigateurs vont, ou pas, conclure l'aventure. Mieux, il existe plusieurs manières d'achever cette histoire et même plusieurs révélations possibles après celle-ci, comme autant de destins offerts aux investigateurs désireux de marquer notablement cette campagne.

Le déroulé ci-contre est donc avant tout un inventaire et un fil rouge plutôt qu'une trame narrative. Il permet au Gardien de réagir aux décisions des investigateurs, sans perdre de vue les éléments essentiels à mettre en scène pour un final haut en couleur !

Dans la grande salle du monastère des Veilleurs, le rituel touche à sa fin. Les ombres des cinq Gardiens se sont sacrifiées pour permettre aux investigateurs de voir l'avenir et d'acquérir les pouvoirs de l'Arcane. Maintenant que le rituel touche à sa fin, elles tombent en poussière aux cinq branches du pentagramme. Épuisée par la puissance du sortilège, l'Ombre qui Veille titube avant de reprendre ses esprits.

Elle peut expliquer aux investigateurs les tenants et les aboutissants de ce qu'ils viennent de vivre.

Il leur faut maintenant convenir de ce qu'il faut faire et élaborer leurs plans. Voici quelques questions que les investigateurs devraient avoir en tête :

- Où trouver Sayk Fong Lee ou Tsatoba et comment les neutraliser ?
- Comment entrer dans le tombeau du lac ?
- Comment entrer en contact avec l'Écorcheur Céleste et lui faire soigner l'investigateur toujours malade de la peste ? Que peut-il négocier en échange de l'Urne de Jade ?
- Comment éviter le retour du Rançonneur de Droit Divin ?
- Etc.

Bien entendu, les investigateurs peuvent utiliser les pouvoirs de l'Arcane pour tenter d'en apprendre plus. Par exemple, si un investigateur utilise les Yeux de l'Ombre, le Gardien peut révéler succinctement les actions des protagonistes qu'il espionne :

- Sayk Fong Lee observe ses Séides déplacer de nombreuses caisses. Si l'investigateur fait durer l'observation, il a soudain l'impression que le sorcier est capable de l'observer à son tour ! Il n'en est rien, mais la sensation est terrifiante pour l'investigateur.
- Tsatoba progresse avec la colonne de soldats japonais. En avant-garde, les Shen De plongent dans le lac du monastère.
- Etc.

Les guetteurs russes donnent l'alerte !

Objectifs de cette scène :

- Rappeler l'arrivée des armées japonaises et chinoises.
- Détourner un bref instant l'attention des investigateurs, jusqu'à leur montrer comment Sayk Fong Lee se débarrasse de ses ennemis tout en s'ouvrant l'accès au tombeau.



Alors que les investigateurs réfléchissent à la façon de procéder, des soldats soviétiques redescendent de leur poste d'observation. Ils signalent l'arrivée massive de troupes en amont et en aval du lac :

- Un contingent de soldats japonais est en train d'arriver par le sud.
- Une colonne de soldats chinois arrive par le nord.

Les Russes concluent immédiatement que les deux armées vont s'affronter autour du lac et probablement vouloir s'emparer des points d'appui stratégiques, comme le monastère !

Sayk Fong Lee noie ses ennemis

Il faut maintenant agir vite et convenir avec les soldats russes de la meilleure option à adopter. Le capitaine Dimitri indique que le monastère a les atouts d'une place forte et qu'on peut envisager de s'y retrancher, tant que l'ennemi

n'utilise pas d'explosifs. Il est également possible d'aller retarder les colonnes armées en allant au contact pour ouvrir le feu depuis les hauteurs. En outre, il peut être intéressant de savoir à combien d'hommes on a à faire.

Les investigateurs peuvent éventuellement progresser rapidement par quelques chemins de montagne pour aller se porter à la rencontre des colonnes ennemies. Mais à cet instant, le génie de Sayk Fong Lee anéantit les deux armées !





Une première explosion a lieu en amont du lac, à l'aplomb du torrent de montagne qui alimente la retenue d'eau. Les Séides ont dynamité la montagne qui s'abat avec violence sur la colonne japonaise !

- Un colossal glissement de terrain s'effondre dans la gorge où s'écoule la rivière.
- Les hommes sont broyés par les roches. Quelques dizaines d'entre eux sont épargnés, mais bloqués en amont et menacés par la montée du niveau de l'eau, contrainte de s'accumuler derrière ce barrage de roches.
- Une douzaine de Shen De en avant-garde, y compris Tsatoba s'il était présent, parviennent à échapper au massacre en plongeant dans les eaux du lac. Mais leur équipement est en grande partie inutilisable.

Quelques minutes plus tard, une seconde explosion retentit en aval du lac. Les Séides ont dynamité le barrage naturel qui empêchait le lac de se vider entièrement.

- Les eaux furieuses emportent l'armée chinoise.
- Les soldats tentent d'échapper à la noyade en escaladant les parois de la gorge, mais les glissements de terrain les entraînent dans la coulée de boue.
- Quelques dizaines de soldats parviennent à échapper à la mort en s'accrochant désespérément à la paroi. Pour sauver leurs vies, ils abandonnent le plus clair de leur équipement.

En quelques minutes, Sayk Fong Lee vient de se rendre maître de ce théâtre d'opérations. Désormais, ses Séides peuvent circuler sans avoir à craindre le feu nourri des ennemis. Le lac a disparu derrière les grands nuages de poussière qui ont envahi les montagnes et se sont mêlés aux ténèbres restantes pour assombrir encore le paysage. La neige grisâtre continue de tomber en silence.

Quelques heures plus tard, le niveau des eaux a très nettement baissé. Les investigateurs peuvent alors découvrir qu'on peut y descendre à pied, jusqu'au tombeau du Rançonneur de Droit Divin…

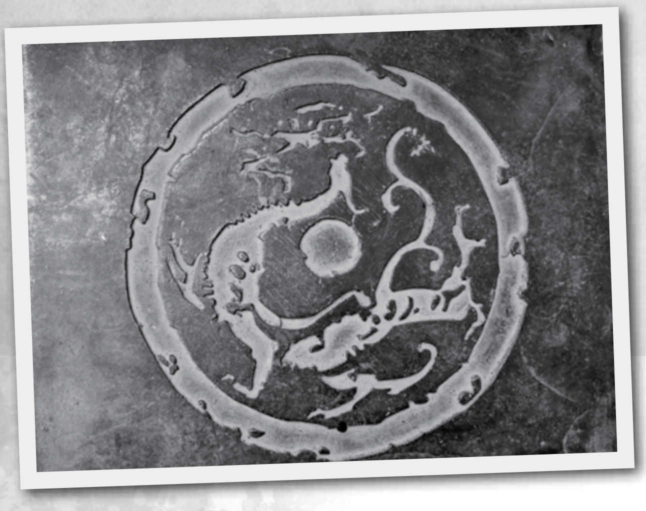
Le tombeau du Rançonneur

Le tombeau du Rançonneur est d'une architecture inconnue des hommes. L'ensemble de la structure mesure environ 700 mètres de diamètre. Elle est entourée d'une série de trois remparts étranges percés de portes. Autrefois, de puissantes magies gardaient ces passages, mais aujourd'hui, elles ne menacent personne.

Le tombeau est constitué de deux parties qui s'enroulent l'une dans l'autre, au point qu'on dirait les anneaux géants d'un serpent géant lové sur lui-même ! Ses murs courbes s'enroulent jusqu'au cœur du tombeau, au point que les intrus peuvent perdent le sens de l'orientation et des distances (test d'*Orientation* avec un dé malus).

De nombreuses portes sont percées tout autour du tombeau et scellées par une dalle où figure un dragon stylisé. Ces dalles empêchent les eaux d'envahir le tombeau. Avec quelques efforts, on parvient à les briser pour entrer dans la sépulture.





Descendre dans le lac

La baisse progressive des eaux dévoile le tombeau du Rançonneur de Droit Divin au cœur du lac. Mais le fond est tapissé de vase et ceux qui s'y risquent s'enfoncent jusqu'aux genoux. Il est très difficile de progresser. De plus, les ténèbres et la neige qui tombe rendent difficile la visibilité. Les Shen De se sont embusqués dans les dernières flaques d'eau boueuses et attaquent à vue tout ennemi imprudent.

Il est bientôt possible de s'approcher d'une construction à l'étrange aspect et aux courbes contre nature. Il semble que deux constructions courbées s'entrelacent et s'opposent, comme le font l'ombre et la lumière, à la fois complémentaires et antagonistes. Le tombeau rappelle le symbole du yin et du yang, qui résume les constantes complémentarités de notre univers : bien/mal, lumière/ombre, homme/Mythe, etc. Il est entouré de trois rangs de remparts étranges, mais plus personne ne protège cet endroit.

En revanche, les investigateurs peuvent découvrir les restes des armées humaines qui affrontèrent le Rançonneur de Droit Divin il y a longtemps. Les ossements, armes et armures de milliers de soldats sont figés dans la vase. Quelques grognements rappellent que les goules entament leur festin.

Cette découverte les ramène à la toute première scène de la campagne lorsqu'ils découvrirent la légende du Rançonneur et du Messager des Tourmentes dans le Théâtre des Ombres à Paris.

Gérer le final

À partir de maintenant, le scénario présente ou rappelle les éléments de contexte à mettre en scène selon les objectifs des différents protagonistes. Il y a plusieurs fins possibles, quelles que soient les réactions, ou les non-réactions, des investigateurs.

Il est conseillé au Gardien de lire attentivement tout ce qui va suivre jusqu'à la conclusion de cette histoire, en intégrant bien qu'il ne s'agit pas d'un déroulé narratif, mais bien de possibilités d'actions ou de réactions de tous les protagonistes.

Voici tous les éléments exploitables. La mise en scène est à la discrétion du Gardien.

Si les investigateurs ne tentent rien

Voici un déroulé possible de la conclusion si les investigateurs préfèrent ne pas intervenir. Ils peuvent cependant interrompre ce déroulé à tout moment, par exemple en profitant de l'opportunité d'un affrontement entre deux factions rivales.

- Sayk Fong Lee descend dans le tombeau. Il est accompagné de sa fille Liu Chen, protégée par des Séides. Il invoque l'Écorcheur Céleste.
- Par la menace ou la persuasion, l'ombre de Tsatoba incite les investigateurs à se rendre dans le tombeau. Si elle découvre qu'ils possèdent l'Urne de Jade, elle menace le porteur afin que l'urne soit donnée aux Shen De.
- Les Shen De descendent dans le tombeau et tentent de capturer Liu Chen.
- En surface, Japonais et Chinois s'affrontent pour la prise du monastère.
- L'Écorcheur Céleste se présente à une entrée du tombeau et rejoint Sayk Fong Lee.
- Le sorcier le paie avec une Pièce de Fortune pour prélever la peau du Rançonneur et la lui greffer.
- Les Shen De tentent d'intervenir, mais les goules interceptent les profonds.



Le symbole du yin et du yang

Pour les Chinois, l'harmonie est le principe qui régit le monde, dans son existence et son équilibre. Cette harmonie est représentée par le symbole du yin et du yang, très souvent complété par des trigrammes. Ce symbole porte le nom de Taï Chi et représente un cercle avec une partie noire et une partie blanche.

Les trigrammes sont formés d'une combinaison de trois lignes, soit brisées (yin), soit continues (yang). Au nombre de huit, ils représentent les forces de l'univers. En superposant les trigrammes par paires, on obtient les 64 hexagrammes, qui représentent autant de mutations possibles. Les trigrammes auraient été découverts sur la carapace d'une tortue par le légendaire souverain Fuxi.

Le yin et le yang sont deux parties d'un seul tout. Elles représentent des forces distinctes, mais complémentaires. Elles ne peuvent exister l'une sans l'autre et sont même la conséquence l'une de l'autre.

La culture occidentale tant à vouloir séparer et opposer chacune des parties : bien/mal, grand/petit, etc. Mais dans la culture chinoise, on considère que chacune des parties ne peut être appréhendée qu'en connaissant l'autre. Les séparer et vouloir les comprendre et les traiter indépendamment n'a pas de sens.

Étymologiquement, le caractère du yin signifie « Ombre ». Mais le yin peut représenter des concepts tels que : la nuit, la lune, les ténèbres, l'intériorité, la gentillesse, la négativité, la féminité, la passivité, etc.

Étymologiquement, le caractère du yang signifie « Lumière ». Mais le yang peut représenter des concepts tels que : le soleil, le jour, la lumière, l'extériorité, la fermeté, la positivité, la masculinité, etc.

De nos jours, le symbole du yin et du yang s'est fortement répandu et est devenu familier. Il en va tout autrement dans les années 20 et 30. Ce symbole n'a jamais été dévoilé aux investigateurs durant la campagne et il est possible qu'ils en ignorent la signification.

L'Ombre qui Veille peut fournir quelques explications, mais il y a peu de chance que ces maigres indices suffisent à faire comprendre la complexité de cette notion aux Occidentaux.

Séparer les investigateurs

Une fois de plus, les investigateurs peuvent vouloir se séparer afin de mener plusieurs actions. C'est idéalement ce qu'il convient de faire pour accroître la tension de cette conclusion. Les actions d'un groupe peuvent avoir des répercussions sur un autre. La progression de l'un peut compenser le retard de l'autre. Les progrès et les avantages acquis par un investigateur peuvent servir les actions de l'un de ses compagnons. Quelques exemples :

- Négocier une guérison avec l'Écorcheur Céleste.
- Capturer la fille de Sayk Fong Lee.
- Tenter de s'emparer du Portail des Ombres détenu par les Shen De.
- Tenter de neutraliser l'ombre de Tsatoba.
- Etc.

- Sayk Fong Lee devient Rançonneur de Droit Divin. Les individus présents marqués du Sceau du Dragon deviennent ses serviteurs. Si rien n'est tenté, il libère sa fille, chevauche le Messager des Tourmentes, anéantit ses ennemis et devient empereur de Mandchourie.

Les atouts des investigateurs

Les Occidentaux, leurs alliés et Qian Lan peuvent intervenir à tout moment dans ce déroulé. Ils possèdent quelques atouts, mais sont cependant confrontés à des factions multiples, particulièrement stressées et chaotiques.

Pour rappel, voici leurs avantages principaux :

- Ils bénéficient des pouvoirs de l'Arcane.
- Certains d'entre eux ont échangé leurs ombres contre celles de créatures plus puissantes, capables d'attaquer des adversaires.
- Ils possèdent l'Urne de Jade permettant de négocier avec l'Écorcheur Céleste et peut-être aussi quelques Pièces de Fortune.
- Ils sont accompagnés de soldats russes aguerris.
- Ils possèdent la Carte des Portails.
- Sayk Fong Lee ignore qu'ils sont présents autour du lac.

Sayk Fong Lee entre dans la tombe

Le sorcier mandchou est escorté d'une vingtaine de Séides. Depuis le début, ils sont restés hors de vue de leurs ennemis, préparant leurs pièges et leur entrée dans le tombeau. En aucun cas, Sayk Fong Lee ne souhaite attaquer le monastère. En effet, il a besoin que le pouvoir des Veilleurs tienne en respect le Rançonneur afin qu'il puisse lui dérober la peau de son dos.

Maintenant que les eaux ont reflué, Sayk Fong Lee conduit ses hommes jusqu'au bâtiment, mais en empruntant une antique route pavée de larges pierres. Cet accès est simplement recouvert par une faible couche de vase, ce qui leur permet de progresser rapidement.

- Par moments, les Séides ouvrent le feu sur un Shen De ou jettent une grenade dans un trou d'eau afin de prévenir tout danger.
- Le cortège disparaît dans le tombeau et se rend jusqu'au corps du Rançonneur de Droit Divin.

Liu Chen accompagne son père

Sayk Fong Lee est partagé entre la possibilité de laisser sa fille sous escorte cachée dans les montagnes environnantes et l'emmener dans le tombeau. Finalement, il considère qu'elle risque de tomber aux mains de ses ennemis s'il tente de la cacher et décide de ne pas se séparer d'elle.

Liu Chen est donc présente dans le tombeau. Elle suit le cortège, protégée par six Séides entièrement dévoués à sa sécurité.

Note au Gardien

La jeune fille peut devenir une cible pour les ennemis du sorcier, mais l'approcher s'avère très risqué. Tsatoba, ou son ombre, peuvent menacer de tuer Liu Chen pour faire renoncer Sayk Fong Lee et prendre sa place.

Mais si Sayk Fong Lee découvre la présence de l'Urne de Jade, il peut passer outre les menaces. En devenant Rançonneur, il lui est plus facile de s'emparer de l'urne et négocier la résurrection de sa fille auprès de l'Écorcheur Céleste.

Négocier avec l'Écorcheur Céleste

L'ombre de l'Écorcheur Céleste (cf. Livre 5) s'est aventurée dans notre monde à la recherche de l'Urne de Jade qui contient ses cendres. Elle est accompagnée de son escorte (cf. Livre 5) : les neuf ombres de la compagnie noire et les neuf ombres de la compagnie blanche (le Gardien peut estimer que l'Écorcheur n'a pas besoin de cette escorte et peut voyager seul). L'ombre de l'Écorcheur est ouverte à toutes formes de négociations, pour peu qu'on la paie :

- Une Pièce de Fortune permet de solliciter la guérison d'une maladie (en particulier pour l'investigateur atteint de la peste).
- On peut également payer l'Écorcheur en Pièce de Fortune pour soigner une blessure grave.
- Sayk Fong Lee compte payer l'Écorcheur en Pièces de Fortune afin qu'il prélève la peau du dos du Rançonneur, qui porte le Tatouage Suprême, et la lui greffe.

La faction qui détient l'Urne de Jade peut la troquer contre un véritable prodige. Selon le contexte et l'imagination des investigateurs, cela comprend :

- Tout ce qu'on peut payer en Pièce de Fortune.
- Ramener un mort à la vie.
- Ramener une ombre à la vie.

Le Gardien valide ce qu'il est possible de faire ou pas.

Dès qu'il obtient l'Urne de Jade, l'Écorcheur Céleste cherche à rejoindre l'Empire des Ombres. En effet, les ténèbres de notre monde continuent de se dissiper et il est imprudent pour lui d'y séjourner. Il part en passant par le portail détenu par les Shen De, ou le Tatouage Suprême (ce qui peut permettre aux investigateurs de découvrir qu'il s'agit également d'un portail permettant de quitter les lieux).

Les goules rôdent !

Comme annoncé dans le livre en latin découvert par les investigateurs, les goules hantent déjà les environs du *Lac Tombeau du Dragon des Ombres*. Elles sont venues se repaître des cadavres des noyés, mais également des corps des milliers de guerriers ancestraux pourrissant au fond du lac. Elles sont plusieurs dizaines à franchir la frontière de l'Empire des Ombres pour s'aventurer dans le Monde des Hommes.

Les dernières ténèbres qui recouvrent la région couvrent leurs déplacements. Mais on peut percevoir leurs grognements et leurs rires avides devant tant de facilité à se rassasier de la chair des hommes. Elles rôdent autour des vestiges des deux armées, mais également autour du lac, attendant que le niveau des eaux baisse pour fouiller la vase à la recherche de cadavres.

Si les investigateurs ont retrouvé le prêtre de Harbin, celui-ci leur a donné le moyen d'affronter les dévoreuses. Dans le cas contraire, ils sont contraints de les affronter avec leurs armes modernes.

Note au Gardien

Les goules n'ont pas vocation à anéantir les investigateurs).

Tsatoba

Qu'il soit vivant ou mort, le shaman des Shen De souhaite toujours dérober le Tatouage Suprême, voire devenir Rançonneur de Droit Divin. Il peut intervenir de plusieurs façons :

S'il est vivant, son ombre a tout de même été séparée de son corps.

- Il regroupe plusieurs Shen De auprès de lui (**note au Gardien :** d'autres Shen De peuvent jaillir d'un trou d'eau s'il en manque). Son objectif est de se faire discret jusqu'au moment où il pourra entrer dans le tombeau.
- Il peut tenter de capturer Liu Chen, la fille de Sayk Fong Lee, afin de forcer son père à lui céder le Tatouage Suprême.
- S'il découvre l'existence de l'Urne de Jade, il peut tenter de la récupérer afin de négocier avec l'Écorcheur Céleste.

Qu'il soit vivant ou mort, son ombre est toujours détachée de son corps et a pris sa place auprès d'un investigateur.

- Dans un premier temps, l'ombre de Tsatoba fait croire aux investigateurs qu'elle se range à leur côté contre Sayk Fong Lee. Cela lui permet de temporiser et d'assurer ses propres objectifs.
- S'il l'apprend que les Occidentaux possèdent l'Urne de Jade, il peut y voir l'opportunité de négocier sa propre résurrection (pour le cas où il serait mort).
- Au bout d'un moment, il conduit ses propres intérêts, quitte à menacer un investigateur afin de le forcer à le conduire où il souhaite se rendre.

Les soldats survivants

Les rares survivants des armées chinoises et japonaises se sont rassemblés sous les ordres de leur dernier officier. Ils sont traumatisés par ce qu'ils viennent de vivre et tirent à vue sur tout uniforme qui n'est pas semblable au leur ! Il est impossible de tenter d'établir le contact ou de les raisonner sans éveiller des soupçons paranoïaques.

Plusieurs d'entre eux attaquent le monastère, considéré comme un point de contrôle du lac :

- Une douzaine de soldats chinois.
- Une douzaine de soldats japonais.

Cette action peut déclencher le réveil du Rançonneur (cf. encadré *Le nœud de l'intrigue : l'éveil du Rançonneur* p. 76).

D'autres tentent d'entrer dans le tombeau :

- Une vingtaine de soldats chinois.
- Une vingtaine de soldats japonais.
- Leur progression est retardée par des escarmouches avec les Shen De, les goules ou les autres factions humaines.

Note au Gardien

Ces deux factions ne doivent pas représenter un danger mortel. Elles peuvent permettre de retarder quelques instants les investigateurs.

L'attaque du monastère

Objectif de cette scène : l'attaque du monastère permet de neutraliser le pouvoir des Veilleurs qui maintiennent en respect le Rançonneur et sa monture. Que Sayk Fong Lee et Tsatoba soient neutralisés ou pas, le Gardien peut lancer cette attaque par les soldats afin que le véritable Rançonneur s'éveille et que l'aventure puisse s'orienter vers un final permettant aux ombres des investigateurs d'affronter le Mythe !

Il est possible que quelques soldats russes, voire quelques investigateurs, aient été désignés pour défendre le monastère. Même leur détermination n'empêchera pas les soldats à moitié fous et fanatiques d'entrer dans les bâtiments.





Le nœud de l'intrigue : l'éveil du Rançonneur

Le Gardien a plusieurs solutions pour que le Rançonneur de Droit Divin prenne vie :

- Sayk Fong Lee parvient à se faire greffer la peau du dos du Rançonneur maintenu en respect par les Veilleurs.
- Tsatoba parvient à l'en empêcher, mais prend sa place !
- L'attaque contre le monastère empêche les Veilleurs de maintenir le Rançonneur, et sa monture, sous leur contrôle.

Dans tous les cas :

- Tous les personnages marqués du Sceau du Dragon deviennent les serviteurs du Rançonneur (excepté ceux qui auraient reçu le Venin du Dragon, c'est-à-dire qui auraient été mordus par le Messager). Ils n'ont pas de volonté propre et le Rançonneur ne leur impose aucun ordre dans l'immédiat.
- Le Rançonneur arpente alors son tombeau, à la recherche du Messager des Tourmentes.
- À cet instant, l'attaque contre le monastère peut libérer ces deux créatures de l'emprise des Veilleurs, Gardiens du Dernier Sacrilège.

Plusieurs solutions pour en finir :

- Les ombres des investigateurs peuvent continuer d'agir alors qu'eux-mêmes sont devenus des serviteurs.
- Ces ombres peuvent attaquer le Rançonneur pour l'empêcher de chevaucher sa monture.

Le Gardien garde en tête les éléments suivants :

- L'éboulement qui bloque la rivière en amont va bientôt céder. Les eaux noieront à nouveau le lac et le tombeau. Le salut consiste à fuir par le Portail des Ombres, ou le Tatouage Suprême.
- Pour un climax personnalisé, l'un des investigateurs peut payer l'Écorcheur Céleste pour se faire greffer le Tatouage Suprême, chevaucher le Messager et disparaître dans l'Empire des Ombres !

Note

Le Gardien doit être vigilant quant aux termes employés lorsqu'il désigne le Rançonneur. En effet, le Rançonneur de Droit Divin est bien celui qui porte le Tatouage Suprême. Mais il peut changer d'identité durant le final, selon qu'il s'agit du Rançonneur original maintenu par le POU des Veilleurs, de Sayk Fong Lee, de Tsatoba ou même d'un investigateur.



L'un d'eux finit par lancer une grenade au cœur du cercle des Veilleurs. Cette action a pour effet d'anéantir le contrôle exercé par les Veilleurs sur le Rançonneur et sur sa monture. Si les investigateurs n'agissent pas rapidement, les deux créatures pourront bientôt quitter le tombeau et parcourir notre monde.

À partir de maintenant, les ombres des Veilleurs quittent le monastère et entrent dans le tombeau. Le Gardien peut éventuellement exploiter ces présences comme une possibilité d'influencer le Rançonneur et sa monture afin de les forcer à rejoindre l'Empire des Ombres en passant par le Portail des Shen De.

Le dernier pouvoir des Veilleurs

Les ombres des Veilleurs ont quitté le monastère tombé entre les mains des armées ennemies. Elles sont entrées dans le tombeau et l'Ombre qui Veille peut encore proposer aux investigateurs de renvoyer le Messager dans l'Empire des Ombres.

En effet, leur POUvoir combiné permet de contrôler cette créature durant quelques instants. C'est peut-être suffisant pour le forcer à entrer dans le Portail des Ombres.

Le Gardien peut décider que le POU des Veilleurs n'y suffit pas, et qu'il faut ajouter celui de quelques investigateurs, contraints de se concentrer pour aider à renvoyer le Messager dans l'Empire des Ombres, au risque de se faire surprendre par une faction ennemie.

Le Venin du Dragon

Les investigateurs connaissent peut-être le moyen de rompre le lien entre le Sceau du Dragon et le porteur du Tatouage Suprême. Lors du voyage dans le Rêve d'Opium de Zhang Xueliang, ils ont découvert que la morsure du Messager des Tourmentes pouvait rompre ce lien. Les investigateurs peuvent donc se mettre à la recherche du Messager, afin d'envisager de se faire mordre et ainsi ne jamais devenir les serviteurs du Rançonneur (voire faire croire qu'ils sont bien ses serviteurs pour mieux s'approcher de lui…).

Le Messager des Tourmentes est une créature colossale, capable de broyer des hommes entre ses anneaux et de pulvériser des régiments entiers.

Comment se faire mordre par une telle créature et survivre pour en tirer le bénéfice ?

Le Rançonneur de Droit Divin



Quelle que soit l'identité du Rançonneur, il apparaît aux investigateurs sous les traits d'un homme torse nu et au dos ensanglanté d'un tatouage aux motifs complexes. C'est le Tatouage Suprême, dont on ignore s'il s'agit d'une entité possédant une conscience ou un ornement conférant des pouvoirs magiques.

Le Rançonneur de Droit Divin qui était enseveli ici a pour unique ambition de chevaucher à nouveau le Messager des Tourmentes et de se venger des hommes qui l'ont enfermé ici durant des millénaires. S'il s'agit de Sayk Fong Lee ou de Tsatoba, l'ambition est du même genre, mais pour conduire leurs armées modernes à la bataille.

Vaincre le Rançonneur

Le Gardien peut décider si le Rançonneur peut être vaincu avec des armes ou s'il doit être renvoyé dans l'Empire des Ombres. Pour l'affronter avec une arme, les investigateurs peuvent tenter d'utiliser leurs armes modernes ou de lancer contre lui les ombres qui leur sont désormais rattachées.

Quel que soit le personnage qui devient Rançonneur, le port du Tatouage Suprême lui apporte automatiquement les caractéristiques suivantes.

Caractéristiques

FOR	100
CON	60
TAI	Celle de son porteur
INT	Celle de son porteur
POU	150
DEX	75

Points de Vie : Ceux de son porteur + 20

Impact : à calculer selon le porteur

Carrure : à calculer selon le porteur

Mouvement : à calculer selon le porteur

Points de Magie : 30

Protection

Le Tatouage Suprême confère 4 points d'armure.

Tatouages

Le Tatouage Suprême abrite plusieurs sortilèges. Ceux-ci sont immédiatement acquis par le porteur, qui doit s'acquitter du coût de POU correspondant pour les utiliser :

Chevaucher le Messager des Tourmentes. Ce sortilège permet de dompter le Messager qui accepte alors d'être monté. Il conduit son maître où il le désire, dans ce monde ou à travers les portails. Coût 1 point de POU par jour.

Trouver la voie dans l'ombre. Ce sortilège permet au Rançonneur de deviner la direction à suivre, même au cœur de la plus sombre des nuits ou dans l'Empire des Ombres. Il sait également deviner l'emplacement des Portails des Ombres, comme le fait le Compas des Ombres utilisé par les investigateurs. Coût : 0 POU.

Ordonner aux serviteurs. Tous ceux qui sont marqués du Sceau du Dragon obéissent immédiatement au Rançonneur de Droit Divin. Sans leur parler, il peut leur donner n'importe quel ordre qu'ils exécutent immédiatement, même si cela met leur vie ou celle de leurs compagnons en danger. Les serviteurs perdent toute autonomie et attendent les ordres du Rançonneur. Coût : 0 POU.

Voir par l'iris des serviteurs. Le Rançonneur peut voir par les yeux d'un individu marqué par le Sceau du Dragon, même à des milliers de kilomètres de distance. Son pouvoir de commandement peut en outre lui permettre de le faire agir à distance si tel est son intérêt. Coût 0 POU.

Puiser dans la Source des Encres. Le Rançonneur peut se régénérer en puisant dans les encres dessinant son tatouage. 1 point de POU lui permet de restaurer 3 points de Vie. 5 points de POU lui permettent de soigner une blessure grave ou un membre brisé. Le tatouage ne subit aucun effet.

Les Encres de la Divination. Le Rançonneur peut entrevoir l'avenir en sacrifiant 2 points de POU pour chaque tentative. Il reçoit alors des visions fragmentaires des temps futurs.

Le portail dans le Tatouage.

Le Tatouage Suprême est également un portail vers l'Empire des Ombres. Il ne permet pas à son porteur de s'y déplacer, c'est d'ailleurs pour cette raison que le dernier Rançonneur n'a pu quitter son tombeau. En revanche, il fonctionne comme n'importe quel autre portail.

Mais il conduit vers un portail très particulier : la fresque que les investigateurs ont découverte à Tcheou Wan (cf. Livre 3) et que les artisans viennent d'achever !

Le Messager des Tourmentes

Le Messager des Tourmentes est une créature de légende. Par certains aspects, il ressemble aux dragons de la mythologie chinoise. Mais c'est une créature colossale, maintenue en respect depuis des millénaires par le POUvoir des Gardiens.

Le Messager est soumis au sortilège qui permet au porteur du Tatouage Suprême de le commander. Il n'attaquera jamais un Rançonneur de Droit Divin, mais cette créature très intelligente peut décider de mordre spontanément un serviteur marqué du Sceau du Dragon, afin de le libérer de sa servitude dans l'espoir qu'il puisse vaincre le Rançonneur.

Caractéristiques

FOR	400
DEX	100
POU	150
CON	200
TAI	400
INT	100

Points de Vie : 80
Impact : +8D6
Carrure : +9

Combat

Attaque par round 1

Options de combat rapproché : le Messager peut mordre sa victime, ou tenter de la bloquer dans l'un de ses anneaux afin de l'écraser.

Combat rapproché (morsure) 50 % (25/10) 3D6 points de dégâts + Venin du Dragon (cf. page 76).

Bloquer(manœuvre) : la victime est immobilisée. La pression provoque 2D6 points de dégâts au premier round, puis 4D6 au second round, etc.

Protection

Sa peau d'écailles lui procure 8 points d'armure.

Pouvoirs

Tellurisme : Lorsqu'il frappe le sol avec ses anneaux, le Messager peut provoquer une onde de choc tellurique sur une vingtaine de mètres autour de lui. La secousse peut déstabiliser les hommes (test de dextérité) et faire s'effondrer les petits bâtiments.

Vague de fond : Le Messager sait également provoquer une vague en frappant une étendue d'eau avec ses anneaux. La vague s'élève de deux à trois mètres et déferle sur une cinquantaine de mètres, emportant les hommes et les bêtes (test de dextérité avec un dé malus pour rester debout).

Venin du Dragon : la morsure du Messager rompt le lien entre les porteurs du Sceau du Dragon et le Rançonneur de Droit Divin.

Perte de Santé Mentale

1D3/1D8



- La morsure du Messager des Tourmentes provoque « seulement » 3D6 points de dégâts. Ce n'est pas son attaque principale. Malgré le fait que cette attaque soit la plus impressionnante, un individu normalement constitué peut survivre à sa morsure. Le Messager peut croquer quelques Shen De pour permettre aux investigateurs de s'en rendre compte.
- De plus, l'investigateur recouvert de l'Armure des Limbes peut bénéficier d'une protection salvatrice.
- Mais surtout, un investigateur possédant une Pièce de Fortune peut se faire soigner d'une blessure grave auprès de l'Écorcheur Céleste.
- Enfin, l'Urne de Jade peut permettre de revenir à la vie si la morsure s'est avérée mortelle.

C'est bien l'association de la morsure et du venin qui rompt le lien. Vouloir prélever le « venin » d'une blessure pour tenter de l'injecter à un autre investigateur est sans effet.

Le Dernier Rançonneur sans sa peau

Après qu'on lui ait ôté la peau de son dos, le guerrier enseveli dans le tombeau cesse d'être un Rançonneur. Il perd la plupart de ses pouvoirs, mais reste cependant un redoutable combattant, dont l'unique objectif est de retrouver ses prérogatives. C'est l'ennemi des hommes et il ne se rangera aux côtés de personne. Il peut même tenter d'accaparer une Pièce de Fortune pour négocier avec l'Écorcheur Céleste la greffe de son tatouage.

Mais avant la fin de cet épisode, le Messager des Tourmentes le broiera dans ses anneaux !

Le barrage naturel cède

En amont du lac, la paroi qui s'était effondrée dans la rivière a formé un barrage naturel. Au fil des heures, de grandes quantités d'eau se sont accumulées et finissent par faire céder les pierres. Les eaux remplissent le lac asséché, tandis que les débris sont poussés vers l'aval, où ils bouchent à nouveau la gorge. Le niveau des eaux va à nouveau monter pour noyer le tombeau, puis passer par-dessus le nouveau barrage sans le détruire.

Pour ceux qui sont dans le tombeau, cela commence par un grondement sourd, suivi par ce qui ressemble à un tremblement de terre. Puis, l'eau furieuse entre à l'intérieur du tombeau par les portes brisées par les hommes. Des trombes de boue balaient les escaliers et envahissent les galeries.

Tous les humains ceux qui se trouvent dans le tombeau à ce moment-là sont condamnés à mort, à moins qu'ils ne trouvent le moyen de fuir par le Portail des Ombres ou le Tatouage Suprême.

Malgré leurs capacités respiratoires, les Shen De ne restent pas là. Ils tentent de fuir par le Portail qu'ils ont amené avec eux.

Conseil au Gardien

Il est vivement conseillé de réviser la règle concernant l'utilisation des points d'Aplomb, résumée dans le premier livret de cette campagne.

En effet, ceux-ci ne permettent pas seulement de mieux résister aux plus effrayantes visions. Ils permettent également d'influencer le destin des investigateurs, pour les cas, très probables lors de ce dernier scénario, où ils seraient poussés dans leurs derniers retranchements…

Résumé en quelques scènes…

Pour mieux comprendre de quelles manières tous ces éléments peuvent s'ajuster durant le final, voici quelques inspirations et des points de repère, mélange de scènes d'actions et d'ambiance :

- Pour entrer dans le tombeau et s'approcher de Sayk Fong Lee, les investigateurs se mêlent à l'escorte de l'Écorcheur Céleste.
- L'investigateur malade de la peste s'apprête à payer l'Écorcheur pour guérir, mais l'ombre de Tsatoba intervient en lui suggérant de payer pour le retour du tatoueur Agaï Chen, capable de créer un tatouage guérisseur, ainsi que beaucoup d'autres !
- L'ombre de Tsatoba s'empare de l'Urne de Jade. Elle demande à l'Écorcheur Céleste de lui greffer le Tatouage Suprême.
- L'ombre de la maigre bête entraîne son porteur dans les couloirs du tombeau, à la recherche du Portail des Ombres détenu par les Shen De.
- Au cœur du tombeau, les Shen De déploient le Portail des Ombres. Comme il l'a déjà fait, Tsatoba peut désormais invoquer des Esprits Affamés en renforts ! Qian Lan peut avertir les investigateurs de cette nouvelle menace.
- Un groupe de soldats chinois ouvre le feu sur le Messager des Tourmentes. Il les broie de ses puissants anneaux.
- L'Écorcheur Céleste a prélevé le tatouage du Rançonneur et s'apprête à le remettre à Sayk Fong Lee. Les compagnies noires et blanches veillent à ce qu'il soit payé pour cela.
- L'ombre de Tsatoba menace la fille de Sayk Fong Lee qui consent à lui remettre le Tatouage Suprême. Mais l'instant d'après, les Veilleurs imposent au Messager de dévorer Tsatoba avant qu'il ne devienne Rançonneur !
- Un investigateur s'empare du Tatouage et paie l'Écorcheur Céleste. Il devient Rançonneur de Droit Divin et peut chevaucher le Messager des Tourmentes.
- À cet instant, le barrage cède !
- Trois Shen De surgissent dans le dos d'un investigateur et le tuent !
- L'Écorcheur Céleste peut encore le sauver en échange de l'Urne de Jade.
- Au milieu du fracas des eaux envahissant le tombeau, un investigateur emporte Liu Chen à travers le Portail des Ombres pour lui sauver la vie.
- Les investigateurs fuient par le portail du Tatouage Suprême de leur compagnon devenu Rançonneur.
- Lui-même tente de sauver son compagnon mort en payant l'Écorcheur Céleste. Puis il dirige le Messager des Tourmentes vers le Portail gardé par les derniers Shen De afin que tous les deux rejoignent l'Empire des Ombres.
- Sayk Fong Lee invoque ses propres tatouages magiques qui prennent vie et l'emportent à travers le Portail des Ombres.
- Les derniers Shen De referment le portail tandis que les eaux envahissent le tombeau…

Quelques heures plus tard, le lac est à nouveau rempli.











Conclusions et révélations

Le climax de cette grande aventure n'est pas seulement une succession de scènes d'anthologie ou la défaite du grand méchant de l'histoire. Il réside également dans les diverses conclusions possibles et le destin des investigateurs. Les chapitres suivants apportent des précisions sur ces points.

Le Gardien prend soin de traiter le sort de tous les investigateurs et personnages présents lors du final. La liste est longue, mais il est important de savoir ce qu'il advient de chacun d'eux, vivant ou mort.

Vaincre Sayk Fong Lee ou pas

Dans le cas où Sayk Fong Lee parvient à devenir Rançonneur et à chevaucher le Messager des Tourmentes :

- Les investigateurs peuvent tenter de l'affronter en menaçant sa fille, faire combattre l'ombre du Rançonneur, etc.
- L'ombre de Tsatoba ou de la maigre bête peut tenter de sauter sur le dos de l'animal pour arracher le Tatouage Suprême. Il est ensuite possible négocier avec l'Écorcheur Céleste pour le greffer sur quelqu'un d'autre.

On le voit, une éventuelle réussite de Sayk Fong Lee n'est pas forcément définitive et peut conduire à de nouvelles tentatives de la part des investigateurs ou d'autres factions.

Cependant, pour le cas où les investigateurs ne parviennent pas à enlever sa victoire au sorcier mandchou, voici un bref final possible :

- Le barrage cède et les eaux envahissent le tombeau.
- Il est possible qu'un investigateur ait capturé Liu Chen. Elle reste le tout dernier atout des Occidentaux, mais ils doivent fuir cet endroit en emportant leur captive.
- Sayk Fong Lee, devenu Rançonneur, est contraint de quitter les lieux en passant par le Portail des Shen De. Lorsqu'il arrive dans l'Empire des Ombres, il peut, le cas échéant, être rejoint par les ombres de séides morts, dont Ran Gaar Kha.
- Les investigateurs sont devenus les serviteurs du Rançonneur de Droit Divin.
- Les ombres qui les animent leur font passer par le portail, mais ils ne pourront pas quitter l'Empire des Ombres.

L'histoire peut s'arrêter là, mais les ombres qui accompagnent les investigateurs peuvent en décider autrement. Il est dès lors possible de poursuivre l'affrontement dans l'Empire des Ombres. Si tel est le cas, Sayk Fong Lee peut être vaincu, mais pas son ombre, car l'un ou l'autre devient empereur de l'Empire des Ombres, comme les visions de l'Arcane l'avaient annoncé (cf. *Sayk Fong Lee empereur !* plus loin)

Fuir par le portail du Tatouage Suprême

Les investigateurs ayant franchi le portail du Tatouage Suprême effectuent un très bref passage dans l'Empire des Ombres, avant de glisser vers un autre portail dans un endroit inattendu ! Ils s'écroulent au pied d'un paravent de bois, attirant l'attention de villageois qui s'occupent d'eux immédiatement.

Ils viennent de sortir du paravent de bois découvert à Kouang Tcheou Wan lors de leur périple en avion (cf. Livre 3). Cette œuvre d'art vient d'être restaurée par les artisans, et sa magie avec elle. Les investigateurs sont en sécurité et pourront regagner leur pays d'origine par bateau.

Pour eux, l'histoire s'arrête ici.

Fuir par le portail de l'Empire des Ombres

Les investigateurs ayant franchi le Portail de l'Empire des Ombres apparaissent dans le pentagramme de la montagne aux Crocs de Pierre (cf. Livre 5) (à noter que les eaux du lac ne franchissent pas le portail). Dans cet endroit, tous les portails qu'ils connaissent conduisent vers des passages détruits ou toujours entre les mains des Shen De. Cependant, au cœur du pentagramme de la montagne se trouve un nouveau passage. Celui-ci fait la relation entre le Tatouage Suprême et le paravent de Kouang Tcheou Wan. Si les investigateurs ont toujours avec eux la Carte des Portails, ils peuvent localiser cet endroit dans le Monde des Hommes.

Les investigateurs peuvent emprunter ce passage, sauf si le Gardien décide qu'une nouvelle aventure débute ici...



Sayk Fong Lee empereur !

Dans les cas précédents, les investigateurs ont l'opportunité de traverser à nouveau l'Empire des Ombres. C'est l'occasion de revenir sur l'une des visions de l'avenir donnée par l'Arcane des Cinq Supplices :

« *Une foule gigantesque est massée devant un vaste palais. Sur les remparts et dans la cour, tous les soldats chinois brandissent leurs sabres avec fierté. Les étendards de soie flottent au vent. Sur une terrasse en surplomb, une silhouette se dévoile enfin et des milliers de voix s'élèvent pour acclamer le nouvel empereur : Sayk Fong Lee, Sayk Fong Lee...* »

Il peut s'agir de Sayk Fong Lee ou de son ombre selon qu'il ait été tué ou non. Cette scène a donc bien lieu, mais elle ne se déroule pas dans le Monde des Hommes. Comme annoncé, Sayk Fong Lee est devenu empereur, mais d'un empire dont la taille dépasse en démesure ses rêves les plus fous : l'Empire des Ombres !

Les ombres des investigateurs

Lors de leur passage dans l'Arcane des Cinq Supplices, les investigateurs ont échangé leurs ombres contre celles de divers personnages ou créatures. Leurs ombres originelles ont été emportées dans l'Empire des Ombres. Elles attendent que les investigateurs franchissent à nouveau l'un des portails pour reprendre leur place.

- Si les investigateurs sont devenus les Serviteurs du Rançonneur, le Gardien peut décider qu'une lutte s'engage entre les diverses ombres : les anciennes ombres désirant reprendre leur place, tandis que les nouvelles peuvent vouloir continuer la lutte contre Sayk Fong Lee ou Tsatoba. Sinon, les voilà condamnés à errer dans l'Empire des Ombres.
- Si les investigateurs sont libres, leur bref passage dans l'Empire des Ombres permet à leurs ombres originelles de reprendre leurs places.





Si Tsatoba s'empare du Tatouage Suprême

Le shaman des Shen De peut tenter de se faire greffer le Tatouage Suprême par l'Écorcheur Céleste. S'il réussit, il devient Rançonneur de Droit Divin avec tout ce que cela implique au niveau des investigateurs et du Messager. L'affrontement peut cependant se poursuivre et le Gardien compose avec les actions des investigateurs.

Plus prudent, Tsatoba peut éventuellement décider de fuir par le Portail des Ombres et d'emporter le Tatouage Suprême avec lui. Dans ce cas, les investigateurs peuvent se souvenir que les Shen De expérimentaient des techniques de greffe de peau et que le shaman n'a pas besoin de l'Écorcheur Céleste pour devenir Rançonneur de Droit Divin ! Ils peuvent tenter de le poursuivre dans l'Empire des Ombres et le Gardien ajuste la fin de la campagne en conséquence...

Autour du lac

Si un investigateur est resté autour du lac ou parvient à quitter le tombeau avant l'inondation, il peut rejoindre le détachement des observateurs russes. S'il a perdu ou échangé son ombre, il doit désormais se résigner à vivre ainsi, à moins que le Gardien ne lui propose de se rendre jusque dans l'Empire des Ombres dans l'espoir que les ombres reprennent leurs places.

Accompagné des Russes, il peut rejoindre la frontière à quelques kilomètres vers l'est. Il échappe à l'envahisseur japonais et quelques jours plus tard, il arrive à Vladivostok où il peut embarquer à bord d'un navire.

Dans notre histoire, l'aventure de ce personnage s'arrête là.

Devenir des pouvoirs de l'Arcane

Durant leur passage dans l'Arcane des Cinq Supplices, les investigateurs ont acquis des pouvoirs. Selon le cas, certains peuvent les conserver ou pas.

- Pour tous les investigateurs restés dans le Monde des Hommes, les pouvoirs s'estompent et disparaissent quelques heures après la fin de l'affrontement. Le Gardien peut cependant décider qu'un ou plusieurs investigateurs conservent son pouvoir.
- Pour tous les investigateurs restés dans l'Empire des Ombres, le Gardien peut décider que les pouvoirs de l'Arcane y sont permanents. Cela peut permettre éventuellement d'inventer une suite à cette aventure...

Derniers destins

Des vies bouleversées

Durant la campagne, les investigateurs ont rencontré des personnages ou ont été confrontés à des situations qui peuvent impacter leurs vies. Pour mémoire, voici quelques éléments qu'ils peuvent ajouter à leur historique et sur lesquels s'appuyer dans leurs prochaines aventures :

- Les a*ventures préalables* établissaient des relations entre les aventuriers et divers points de détails de cette campagne. Le Gardien s'assure que tous les investigateurs ont bien bouclé ces relations.
- Certains d'entre eux sont peut-être porteurs de tatouages magiques tracés par Agaï Chen.

- L'un d'eux est toujours l'attaché diplomatique du jeune maréchal. Cela peut lui permettre de conserver des relations avec les Chinois nationalistes.
- Les services français aux affaires extérieures seront intéressés par les précieux renseignements que les investigateurs pourront leur communiquer. À l'avenir, ils pourraient à nouveau faire appel à leurs services.
- Durant leur périple, les investigateurs ont rencontré de nombreux personnages. Si d'aventure ils voyagent à nouveau dans cette région, peut-être peuvent-ils les croiser à nouveau…
- Etc.

Conclusion historique

Durant cette aventure, les investigateurs ont été confrontés à d'authentiques évènements historiques, à commencer par l'invasion de la Mandchourie par les armées japonaises. Il convient donc d'apporter une conclusion historique à ce volet. Pour cela, le Gardien effectue un bond dans le futur :

Cet épisode se déroule en février 1932. Les investigateurs sont rentrés en Occident ou ailleurs. Ils découvrent dans le journal un article relatant la situation militaire et politique en Mandchourie. Cet article révèle l'identité du dernier empereur de la Mandchourie.

Il y a deux cas de figure :

- Si les investigateurs ont réussi, Sayk Fong Lee n'est pas empereur de Mandchourie. Dans ce cas, le Gardien leur remet l'article qui sacre Pu Yi empereur (cf. *Pu Yi devient empereur du Grand Empire Mandchou* aide de jeu ci-contre). Les investigateurs peuvent y reconnaître le portrait d'un Chinois qu'ils ont croisé dans la ville côtière de Bayuquan, alors qu'ils étaient prisonniers des Japonais. Cet homme avait été dénoncé aux Japonais par l'antiquaire du Yamato.
- S'ils ont échoué, Sayk Fong Lee est devenu empereur. Dans ce cas, le Gardien leur remet l'article correspondant (cf. *Sayk Fong Lee devient empereur du Grand Empire Mandchou* aide de jeu ci-contre).

Note au Gardien

Historiquement, Pu Yi est devenu chef de l'exécutif en février 1932 et Empereur du Mandchoukouo en 1934. Par souci de simplification, ce détail est gommé ici.

PU YI DEVIENT EMPEREUR DU GRAND EMPIRE MANDCHOU.



Depuis le 18 février 1932, l'ancienne Mandchourie est désormais appelée le « Grand Empire Mandchou ». À sa tête se trouve un nouvel empereur : Pu Yi, né à Pékin le 7 février 1906. Il est le dernier empereur de la dynastie Qing et peut donc exercer son pouvoir en faisant valoir ses origines mandchoues.

Le 19 septembre 1931, le Japon avait entamé l'invasion de la Mandchourie. L'état-major japonais avait alors déclaré avoir été victime d'un attentat sur la ligne de chemin de fer de Moukden. Cinq mois plus tard, et au terme de cette conquête, le Japon avait déclaré la Mandchourie indépendante de la République de Chine en lui donnant le nom de Mandchoukouo. Vaincue, mais pas anéantie, l'armée du dernier seigneur de la guerre, le maréchal Zhang Xueliang, s'est rangée aux côtés des nationalistes pour continuer la lutte à la frontière chinoise, où les combats se poursuivent toujours.

Aide de jeu 03
Pu Yi devient empereur du Grand Empire Manchou

Un investigateur devient Gardien

Durant le final de cette aventure, il est possible que les Veilleurs aient fait appel au POU d'un investigateur afin d'expédier le Messager des Tourmentes dans l'Empire des Ombres. Ayant réussi cet exploit, les Gardiens du Derniers Sacrilège peuvent proposer à cet investigateur de rester auprès d'eux afin de continuer la lutte dans l'Empire des Ombres.

Mais surtout, ils ont capturé la fille de Sayk Fong Lee après qu'elle a fui par le portail de l'Empire des Ombres. Le sorcier la recherche et n'aura pas les mains libres pour achever ses plans tant qu'il ne l'aura pas retrouvée.

Les Gardiens souhaitent donc la dissimuler aux yeux du sorcier et de ses pouvoirs magiques. Pour cela, il faut qu'elle entre à nouveau dans l'Arcane des Cinq Supplices. Les Gardiens ont encore besoin d'aide. Cet investigateur a donc la possibilité de neutraliser Sayk Fong Lee jusque dans l'Empire des Ombres, mais en échange de sa propre liberté !

Aide de jeu 04
Sayk Fong Lee devient empereur du Grand Empire Mandchou

SAYK FONG LEE DEVIENT EMPEREUR DU GRAND EMPIRE MANDCHOU.

Depuis le 18 février 1932, l'ancienne Mandchourie est désormais appelée le « Grand Empire Mandchou ». À sa tête se trouve un nouvel empereur : Sayk Fong Lee, né le 5 janvier 1880. Cet homme peut maintenant exercer son pouvoir en faisant valoir ses origines mandchoues.

Le 19 septembre 1931, le Japon avait entamé l'invasion de la Mandchourie. L'état-major japonais avait alors déclaré avoir été victime d'un attentat sur la ligne de chemin de fer de Moukden. Cinq mois plus tard, et au terme de cette conquête, le Japon avait déclaré la Mandchourie indépendante de la République de Chine en lui donnant le nom de Mandchoukouo. Vaincue mais pas anéantie, l'armée du dernier seigneur de la guerre, le maréchal Zhang Xueliang, s'est rangée aux côtés des nationalistes pour continuer la lutte à la frontière chinoise, où les combats se poursuivent toujours.

Climax et révélation

Le final de cette campagne enchaîne les moments de bravoure avec des révélations de toutes sortes. Le Gardien a toute l'attitude pour valoriser les éléments de contexte qui lui semblent le mieux convenir à sa table…

Cependant, ***la scène de fin*** sera l'ultime révélation de toute cette aventure…

Pour cette conclusion, le Gardien se rend au chapitre intitulé *la scène de Fin*, ci-dessous.

Un investigateur chevauche le Messager des Tourmentes

Si un investigateur est devenu Rançonneur de Droit Divin, il peut chevaucher le Messager des Tourmentes jusque dans l'Empire des Ombres afin de préserver notre monde.

Dans ce cas, son existence est bouleversée à jamais. Avant tout, ce personnage perd le sens des réalités (perte de SAN majeure et incurable). Ce personnage est désormais un combattant éternel chevauchant une créature infernale dans un monde inconnu, mais ce n'est plus un investigateur.

Le Gardien peut évoquer son avenir à travers quelques mots :

« *Le Rançonneur de Droit Divin est devenu un grand chef de guerre conduisant une puissante armée ornée d'étendards de soie. Il se présente devant d'épais remparts de pierres et brandit un large sabre d'acier. Dans un hurlement, il défie son éternel ennemi : l'empereur de l'Empire des Ombres, Sayk Fong Lee* ! »

Si les investigateurs ont eu la vision de ce qui se passe dans 1000 ans, ils peuvent imaginer que c'est l'investigateur devenu Rançonneur de Droit Divin qui est finalement invoqué par les ultimes survivants de l'humanité.

Récompenses

Le périple à travers la Mandchourie et surtout l'affrontement final dans le tombeau ont durablement marqué les investigateurs. Pour toutes les épreuves qu'ils ont endurées et surmontées, ils peuvent bénéficier des récompenses suivantes :

- Les investigateurs gagnent 2D6 en Mythe de Cthulhu.
- Les investigateurs gagnent 3D6 en SAN.
- Si les investigateurs sont parvenus à empêcher un de leurs ennemis de devenir Rançonneur, ils gagnent 2 points de SAN.
- Le Gardien peut accorder d'autres récompenses individuelles selon les actions de chacun des investigateurs.

Enfin,

- Tous les investigateurs gagnent 1 point d'Aplomb.



La scène de fin

Cette scène n'est pas jouée. Elle intervient après que le Gardien a résolu toutes les situations individuelles des investigateurs. Elle clôture l'histoire de ***des 5 Supplices*** et doit simplement être lue aux investigateurs par le Gardien.

Objectifs de cette scène :

- Clôturer cette histoire sur une scène finale qui renvoie aux origines de l'aventure.
- Sceller le sort du premier personnage de cette campagne : Liu Chen, la fille de Sayk Fong Lee. La jeune fille est à nouveau prisonnière de l'Arcane des Cinq Supplices, mais dans l'Empire des Ombres.

Conseils au Gardien

Abaisser les lumières sur une musique d'ambiance. En captant ainsi l'attention des joueurs, vous les préparez à une dernière révélation : Liu Chen est à nouveau captive de l'Arcane des Cinq Supplices. Même si la jeune fille a été tuée, la scène peut être appliquée à son ombre.

« *La scène se déroule dans l'Empire des Ombres. Récemment devenu Empereur, Sayk Fong Lee a lancé ses meilleurs limiers et ses espions à la recherche de sa fille Liu Chen, disparue après avoir passé le Portail des Ombres. D'innombrables ombres veulent satisfaire le nouveau maître des lieux et parcourent l'Empire pour châtier ceux qui la cachent.*

Dans un lieu reculé de ce monde de ténèbres, cinq Gardiens ont pris place dans les branches de l'Arcane des Cinq Supplices. Il leur faut agir vite avant d'être découverts.

On apporte la jeune fille endormie au centre du pentagramme. Les Gardiens entament une litanie qui fait s'animer l'Arcane. Sa magie impie s'empare des ombres des cinq volontaires et referme sur la jeune fille une nuée obscure qui la fait disparaître.

Liu Chen est à nouveau captive de l'Arcane des Cinq Supplices… »



五大折磨